

LOGIN

7

特集

アニメーション&
ミュージック



レッツ!メディア
じゃあい

ログイン編集部が企画、制作! その過程を全公開してしまうぞっ

ベーっ君がアニメーションCFになった

X1 移植版が完成しちゃったのだ

キャラクターアニメーションツール

PC-8801 スクウェアのあの音楽ツールがバージョンアップ

ミュージック・エディタ Ver.3.0

ロボットバトルVの逆襲

トーナメント結果大発表なのだ!!

16ページフルカラーでおもしろゲーム徹底紹介

ファミ通ビデ通セガ通MSX通も元気だ

PC-8801、FM-7、X1 上半期結果発表もある

ログイン ソフトウェア コンテスト

NEC PC 88 NEWS

PC-8800シリーズを使いこむための耳より情報。

今月のテーマは「PC-VAN」

パソコンがつながる。仲間がひろがる。

パソコンをコミュニケーションの道具として

多目的に利用できる

NECのパソコン通信サービス、PC-VANの紹介です。

パソコンが大好きな僕らに、とびきりのニュースです。NECのPC-VANがそれ。これは、部屋にあるパソコンを電話回線を使って、ホストコンピュータとつないで、誰もが情報交換したり、データベースを利用することができるごきげんなサービスなのだ。だから、いつでも気軽に、誰とでも情報交換ができてしまうのだよ。もうひとりでパソコンのキーを叩いているだけでなく、パソコンを使ってコミュニケーションする時代なのだ。年齢も性別も関係なく加入できるNECのPC-VAN。僕らパソコンフリークの、待ちに待ったサービスなのです。こんなにあります。PC-VANのサービスメニュー。

進んだひとのメッセージのやりとり。電子メールサービス。
進んでるひとは、もう電子メールで情報交換しているよ。電子メールならパソコンを使って部屋にいながらにして、全国の友達とメール交換ができるのです。君から僕へ。僕から君へ。例えば、北海道に住んでいる友達とでも、沖縄に住んでいる友達とでもOK! メッセージ内容は、発信者と受信者しか見ることができないシステム。プライベートなメッセージ交換に、どしどし使いたいサービスです。また、同じメッセージを何人ものひとに同一の操作で送れる同報サービスも利用可能。パーティー開催のお知らせなどに使えます。

伝言板の気分で使えるね。電子掲示板サービス。
パソコンを使ってメッセージを書き込んだり、メッセージを読んだりするのが電子掲示板の特長。く売ります、く買いますなどのコーナーがあって「こんなソフト搜しています」とか「クラブのメンバー募集中!」など、伝言板の気分で使えるのがいい。メッセージに対する返事が電子メールで届いた

つながるぞ ひろがるぞ PC-8800シリーズ

8ビットのベストセラー機・PC-8800シリーズが、さらにグレードアップして新たにラインナップを完成。新PC-8800シリーズは、あらゆるパーソナル領域のニーズに的確に対応する3機種、5モデル。いずれも512色中8色を選択できる高度なグラフィック機能やHiFi6重和音を可能にする高次元のサウンド機能を装備したほか、ベストセラー機の豊富なソフト・ハード資産を継承しています。



- 大容量1Mバイトタイプ5インチFDD 2台内蔵。(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能) ●JIS第1・第2水準の漢字ROMを標準実装
- 主記憶容量192Kバイト標準実装
- 文節変換が可能なN88-日本語BASICを標準添付

MR

群を抜く記憶容量と日本語機能。
8ビットパソコンの頂点をゆく実力派。
PC-8801mkII MR
本体標準価格(1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵).....238,000円



- 320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵(model 30)、320Kバイトタイプ5インチFDD1台内蔵(model 20)、FDDオプション(model 10) ●JIS第1水準漢字ROM標準実装 ●熟語変換のN88-日本語BASIC標準添付(model 30、model 20)

FR

初めての方も安心!コストパフォーマンスに優れたうれしいパソコンです。
PC-8801mkII FR
model 30 本体標準価格(320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵).....178,000円
model 20 本体標準価格(320Kバイトタイプ5インチFDD1台内蔵).....148,000円
model 10 本体標準価格(FDDオプション).....99,800円

りするからゴキゲン。本当にたくさんの仲間とコミュニケーションができてしまいます。また、特定のグループ内で自由にメッセージ交換ができるプライベートボードもあります。

とっておきの情報が盛りだくさん。情報提供サービス。

きょうから君も情報通になれます。PC-VANの会員になれば、情報提供のサービスも受けられるのだ。旅行情報からビジネス、パソコン情報まで、とっておきの最新情報が盛りだくさん。いくつものジャンルの中から、欲しい情報だけを取り出せるシステム。また君も情報提供者(IP)になれます。有力情報はどしどしPC-VANまで。

これは、グループで楽しめる。CUGサービス。

ひとりより、みんなで活動した方が楽しいに決まっている。サークルや研究会など、限られたグループで利用できるのがCUG(Closed User Group)サービス。CUGサービスを利用する場合には、CUGサービスをおこなっている情報提供者(IP)に利用の手続きが必要。グループでお勉強したいひとには、ためになるサービスです。

これだけでPC-VANのサービスが受けられます。

(たとえばPC-8801mkⅡMRの場合)

④コース PC-8801mkⅡMR、 モデムボード(PC-8801-12)、 電話機。	
⑤コース PC-8801mkⅡMR、RS- 232Cケーブル(PC-8895)、 音響カプラ(PC-8268など)、 電話機。	
⑥コース PC-8801mkⅡMR、モデム内蔵 インテリジェントテレフォン (PC-8269、RS-232C ケーブルが添付)。	



●320Kバイトタイプ5インチ
FDD2台内蔵 ●パソコンと電話、
モデムをコンパクトに一体化
●漢字ターミナルソフトや電話帳
ソフト、通信コントロール機能
を強化したBASICを添付
●オンフックダイヤルやリダイヤル
など多彩な電話機能

TR

PC-8801mkⅡTR

本体標準価格(320KバイトタイプFDD2台内蔵).....288,000円
(取付工事費等は含まれません)

■テレホンサービス

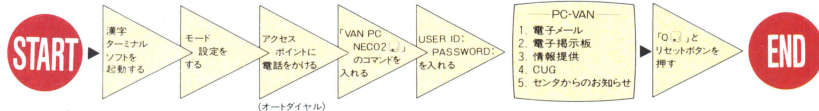
(技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。)

NECパソコンインフォメーションセンター

東京 03(452)8000
大阪 06(211)9800

受付時間=9:00~17:00 月曜日~金曜日(祝日を除く)
電話番号は、よく確かめのうえおかけください。

こんなに簡単PC-VANの操作手順 (PC-8801mkⅡMR+PC-8801-12+漢字ターミナルソフト使用の場合)



*あなたのユーザID、パスワードは、ご加入の際にお知らせします。

PC-8800シリーズ用PC-VAN対応予定ソフトのご紹介。

名 称	提 供 会 社
C Term88	(株)アスキー
PC-VAN専用PCOM(88版)	(株)パーソナルビジネスアシスト
PC-8800シリーズ ユーカラK2ターボ・キット	(株)東海クリエイト
Super 春望ネットワーク	デービーソフト(株)

上記ソフトウェアについての詳細は、
ソフト提供会社に直接お問い合わせください。

さあ、PC-VANの会員に。これが、お申し込み方法。

① ☎ 電話によるお申し込み

直接お電話で、PC-VAN事務局に、パソコン機種名、モデム/音響カプラ名などをお知らせのうえ、お申し込みください。

② ☐ 「利用申し込み書」によるお申し込み

PC-VANカタログ添付の「PC-VAN利用申し込み書」に必要事項をご記入のうえ、PC-VAN事務局までお送りください。

●PC-VANカタログは、NECのショールーム、Bit-INN、サントピア、マイコンショップ、パソコン販売店などに用意してあります。なお、お申し込みいただいた後、あなたのユーザID、パスワード、「PC-VAN操作マニュアル」をお送りします。

●お申し込みのお問い合わせは

NEC PC-VAN事務局
03-454-6909(代)

●操作方法などに関するお問い合わせは

NEC PC-VANクライアントサービスデスク
03-452-9800(代)

NEC パソコンインフォメーションセンター
03-452-8000(代)

●各受付時間/AM9:00~PM5:00

月曜日~金曜日(祝日をのぞく)

今が絶好のチャンス。

ご利用料金無料サービス実施中!

昭和61年9月末迄はサービス期間とし利用料金は無料です。PC-VANは全国にアクセスポイントを設置。これからも順次増設の予定です。なお、アクセスポイントまでの電話料金はご利用者の負担です。



好評開催中! (7/31まで)

NECのパソコン(本体)をお買い上げの方にのみ、日本初のプログラム付テレホンカードを差し上げます。



●パソコン体験コーナー

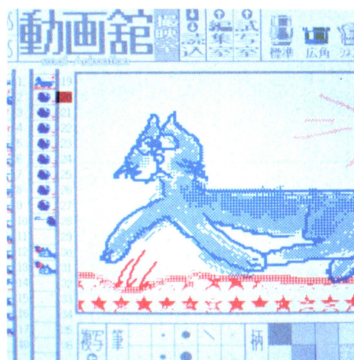
店頭に設けたPC-8801mkⅡMRでパソコンの楽しさ、カシコさを簡単な操作でお確かめいただけます。デモソフトは●バイオリズム●音楽●学習●集計●データベース●ワープロ等の構成です。

●このキャラクターを目印に、みんなで来てね。





120



128



132

120 特集 アニメーション&ミュージック

パソコンはメディアだ!

MSX2によるギャル取り込みアニメーション、スクウェアのミュージック・エディタなどなど、各種ツールを駆使して、キミのパソコンワールドを広げようぜっ!

ベーしっ君がテレビCFになった!

『ファミコン通信』の創刊に便乗してずうずうしくもログイン編集部は、あのベーしっ君のアニメーションCFを作ったのだ。これはそのドキュメンタリーだ!

キャラクターアニメーションツール(X1)

移植版完成! キミの作ったキャラクターが簡単にアニメーションしてしまうぞ

28 私はこのゲームで徹夜した

ういろう&さくら1号 三国志が寝らせてくれなかったの

162 1986年上半期の栄冠は、はたしてどのゲーム上に輝くか!?

ログインのソフコン第1回発表なのだ

174 RPGなんでもかんでも情報局

コズミックソルジャーのマップ大公開

SOFTLOG

4

SOFTLOG TOP30
BEST 5
SPOTLIGHT
SHOP SALES 20
読者の選ぶ TOP20
U.S.A. TOP20
NEW SOFT

SOFTWARE REVIEW

16

ウイングマン2(エニックス)
は〜りいふおっす&雪の魔王編(マイクロキャビン)
手書き連合(つポイノリオ商店)
オペレーション・グレナード(ポニー)
大戦略パワーアップセット(システムソフト)
アリオン(アスキー)
スカイギャルド(マジカルズウ)
ペイロード(ソニー)

DATALOG

195

NEW PRODUCTS
BOOKS
DISC & VIDEO
MOVIE



152



154



222

152 **ブローダーバンド社、ボードゲームに進出!!**
ダグ・カールストンに聞く!!

154 **まいどお騒がせして、今度は伊豆修善寺へと**
いあーん! ログイン研修旅行の巻

158 **PC-8801シリーズ、X1シリーズで好評連載第4回**
連載RPG『ドラゴンスレイヤー』

168 **パソコン通信**
ネットワークの本命は、SIGなのだ!

180 **第1回 トーナメントが終了、さて優勝は……?**
ロボットバトルV結果発表!

209 **ビデオゲーム通信** お客さん! 今月はすごろく付きですぜ
ロボレス2001必殺技大図鑑だよ

213 **ファミコン通信** 初心に戻って、必殺テク&マップ公開だぜ!
魔界村&謎の村雨城の徹底研究だ!!

220 **セガマークIII通信** 日本の伝統武術“剣道”がゲームになった!
チャンピオン剣道のワザを大研究

222 **MSX通信** イチゴだカニだピーマン?号も遅れるなっ!
ツインビー(コナミ)だよ、全員集合!

182 **ゆう坊の虹色ティップススイッチ**
メイキングオブ『ドラゴンクエスト』の巻

184 **海外Garbage Collection**
アラスカのパソコン事情ほか

186 **安田均のアメリカゲーム事情**
SSIの新作RPG3本

188 **オールザットウルトラ科学**
ナマグサイお話

192 **FAST FORWARD**
火浦 功、落ちる

254 **ゲームメイキング相談室**
PSGでエミーの声が出せるのほか

267 **LISTLOG**
画像とりこみツール (MSX2)
キャラクターアニメーションツール (X1シリーズ)
スクウェアのミュージック・エディタ Ver.3.0 (PC-8801シリーズ)
ログイン版ドラゴンスレイヤー 連載第4回 (PC-8801シリーズ) (X1シリーズ)
スーパービルディング (MSX)
ウォールガイ (PC-8801シリーズ)
スリング (FM-7シリーズ)
リベンジ (X1シリーズ)

READERS' LOG 225

インフォメーション
パソコンおもしろ人間大集合
コンピュータパズル
プレゼントコーナー
ログイン秘密情報部
おたよりコーナー
Mimiちゃんのヨーロッパ日記
あふたーけあ

LOGIN SOFTWARE CONTEST 241

ウォールガイ (PC-8801シリーズ)
スリング (FM-7シリーズ)
リベンジ (X1シリーズ)

COVER デザイン/本間智嗣
イラスト/荒井清和

SOFTLOG TOP

🔴 人気急上昇 🔵 ランクアップ

ランク

今月 先月 ソフト名

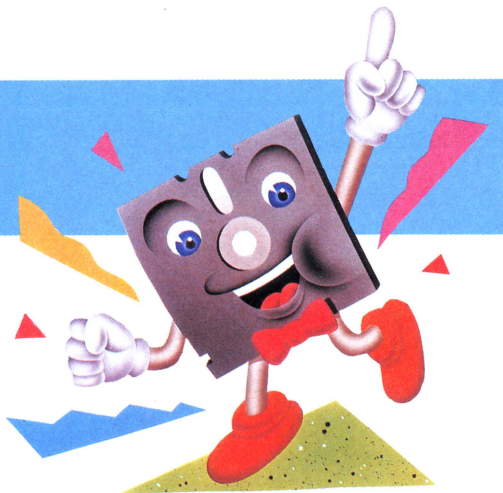
機種

1	1	ザナドゥ	PC-8001mk II SR、PC-8801、PC-8801mk II SR、PC-9801、FM-7、FM-77AV、X1
2	2	ハイドライドII	PC-8801、FM-7、X1
3	3	グーニーズ	MSX
🔴 4	—	魔城伝説	MSX
🔵 5	8	地球戦士ライーザ	PC-8801、FM-7
6	4	トリトーン	PC-6001mk II、PC-8801、FM-7、X1、MSX
7	6	ハイドライド ^{※1}	PC-6001mk II、PC-6601、PC-6601SR、PC-8801、PC-9801、FM-7、X1、MZ-2000、MSX、MSX2
🔴 8	27	蒼き狼と白き牝鹿	PC-6001、PC-8001、PC-8801、PC-9801、FM-7、X1、MZ-1500、MZ-2500、MSX、SMC-777、S1、IBM-JX
🔵 9	13	ルパン三世 カリオストロの城	PC-8801、FM-7
🔵 10	11	夢幻の心臓II	PC-8801、X1
🔵 11	17	ランボー	MSX
12	5	ウィザードリィ	PC-8801、PC-9801、FM-7、X1
🔴 13	—	棋太平	PC-8801、FM-7、X1、MZ-2000、MZ-2500
14	9	メルヘンヴェール I	PC-8801、PC-8801mk II SR、PC-9801、X1、MZ-2500
🔵 15	19	リグラス	PC-8801、PC-9801、FM-7、X1
🔴 16	30	三國志	PC-8801、PC-9801、FM-16β
17	15	オホーツクに消ゆ	PC-6001、PC-8801、PC-9801、FM-7、MSX
🔴 18	—	キャッスルエクセレント	PC-8801、FM-7、X1
🔵 19	22	天使たちの午後	PC-8801、FM-7、X1
20	12	レリクス	PC-9801、MSX



30

4月20日現在



今月はチャートに大きな変動はみられないが、3本ばかりTOP30圏外からのランキングがあった。中でも目を引くのは、“魔城伝説”。発売されるやいなや、第4位に登場だ。毎度のことながら、コナミパワーには恐れ入ります。頑張っているのはコナミだけじゃない。第8位の“蒼き狼と白き牝鹿”を筆頭に歴史シミュレーションを3本ランクインさせた光栄も、底力をみせてくれた。シミュレーションという地味なジャンルだが、確実にファン層を広げているようだ。

●SOFTLOG中、メディアには次の略号を使っています。

カセットテープ	T	8インチディスク	8D
3インチディスク	3D	クイックディスク	QD
3.5インチディスク	3.5D	カートリッジ	C
5インチディスク	5D	(BEE CARDを含む)	
(2DD、2HDを含む)			

メーカー名	価格(メディア)	種類
日本ファルコム	6,800円(T)、7,800円(3.5D、5D)	
T&Eソフト	4,800円(T)、6,800円(3.5D、5D)	
コナミ	4,800円(C)	
コナミ	4,800円(C)	
エニックス	4,800円(T)、6,400円(3.5D、5D)	
ザインソフト	4,800円(T)、6,800円(3.5D、5D)	
T&Eソフト	4,800円(T)、6,800円(3.5D、5D)、5,800円(C)	
光栄	4,500円～4,800円(T)、6,800円～7,800円(3.5D、5D)、5,800円(QD)	
東宝	4,800円(T)、7,800円(5D)	
クリスタルソフト	7,800円(5D)	
パックインビデオ	5,800円(C)	
アスキー	9,800円(3.5D、5D)	
SPS	4,500円(T)、7,000円(3.5D)、6,500円(5D)	
システムサコム	7,900円(3.5D、5D)	
ランダムハウス	4,800円(T)、6,800円(5D)	
光栄	14,800円(5D)	
アスキー	3,800円(T)、6,800円(5D)	
アスキー	4,800円(T)、6,800円(3.5D、5D)	
ジャスト	4,800円(T)、6,800円(5D)	
ボーステック	5,800円(T)、7,200円(5D)	

ランク	今月	先月	ソフト名	メーカー名
21	29		アルバトロス	日本テレネット
22	18		ワールドゴルフ	エニックス
23	10		チャンピオンプロレススペシャル	マイクロネット
24	—		ホールインワンプロフェッショナル	HAL研究所
25	7		イーガー皇帝の逆襲	コナミ
26	24		ゾーン	システムサコム
27	—		レイドック	T&Eソフト
28	—		信長の野望	光栄
29	28		ブラックオニキス ^{※2}	BPS
30	26		デゼニワールド	ハドソン

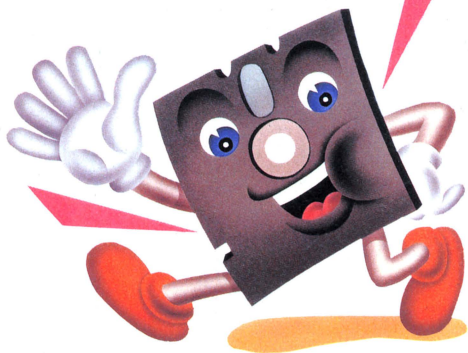
●機種によって対応メディアが異なるので、購入の際は販売店に確認してください。

●SOFTLOG TOP30の集計は、販売会社ごとに行なっています。同名ソフトでも販売会社が異なる場合には、原則として集計には含まれません。なお、SOFTLOG TOP30の集計協力店リストは264ページに掲載されています。

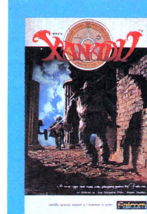
※1 同名ソフトは、キャリアボ(MZ-2000用)からも発売されています。

※2 同名ソフトは、アスキー(PC-6001mkII用、PC-6601用、MSX用)からも発売されています。

BEST 5



ザナドゥ



1

●ロールプレイング 日本ファルコム
PC-8001mkII SR、PC-8801、PC-8801
mkII SR、PC-9801、FM-7、FM-77AV、X1

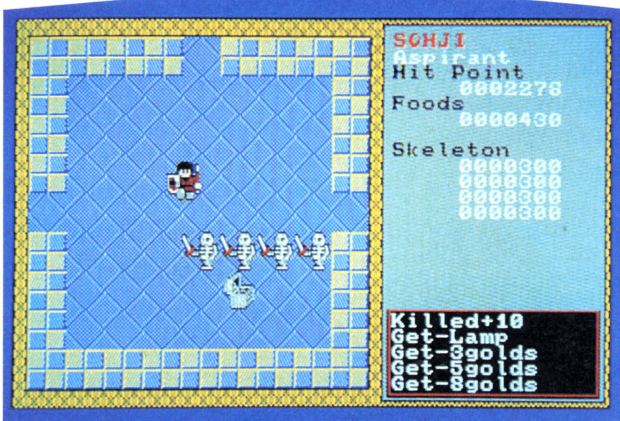
ハイドライドII



2

●ロールプレイング T&Eソフト
PC-8801、FM-7、X1

大方の予想どおり、5ヵ月連続第1位
向かうところ敵なしで、記録更新だぜ!!



大方の予想どおり、今月もまたトップは「ザナドゥ」。これで5ヵ月連続1位を記録、ソフトログTOP30(20)でのタイ記録を樹立したことになる。

このゲームは、2位の「ハイドライドII」などと同じくアクションRPGだ。しかし、「ハイドライドII」では謎解き、物探しの要素が強いのにに対し、「ザナドゥ」では怪物との戦闘がメインになっている。

もちろん、様々なアイテムを探し出す、という作業は必要だ。だが、そんなコトはプレイを重ねていくと、つまり戦闘を続けていくと、自然に理解できるようになっているのだ。しかも、戦闘は指さばき(?)がすべてではなく、戦略も必要とされる。

だから、アクションゲームが不得意な人もじっくりプレイす

れば、それに見合った成果が得られるというワケ。どんなプレイヤーでも、自分のペースでプレイでき、それでいて誰でもが「ロールプレイ」を楽しめる——これが「ザナドゥ」の最大の魅力なのだ。

また、謎解きがメインではないため、1度だけでなく、2度、3度とプレイが楽しめる。実際、一度終了したあと、アイテム集めや最短ルートの発見、独自のモンスターマニュアル作りのためにプレイし直す人も多い。いや、ホント、お買い得なゲームなのだヨ。

※画面写真はPC-8801mkIISR版

■在原 亨 千葉県
「XANADU」を解いた! アイテムショップは自分でみつけて、+7 Large Shieldもみつけた。みつけるにはマントが2つ以上ないとだめだよ。



来月、来月こそはと思いつつ、早4ヵ月の連続2位
「ザナドゥ」のばかやろー、日本ファルコムのご一つくやろー、いつまで1位に居する気だよ! と、T&Eソフトが叫ぶのが聞こえてきそうな気がする今日このごろ。1位への壁は厚かった……。 「ザナドゥ」のところにも書いてあるとおり、「ハイドライドII」は謎解き、物探しをメインとしたゲームだ。そのため、一度行きづまるとなかなか先に進めない。編集部に寄せられるはがきの中にも、「ハイドライドIIで行きづまっている。どうにかしてちょー」というのが一番多い。 そんな人の多くは、レッドクリスタルが取れなくて立往生しているようだが、レッドクリスタルは必ず取れます!

「取れないのは「RPG情報局」を読んでいないからです、ぜひぜひ「RPG情報局」を読んでください」とはDr.アライの弁でした。

※画面写真はPC-8801mkIISR版

■松永健司 岐阜県
とうとう解いてやったぜ、「ハイドライドII」。レッドクリスタルがみつからず、1ヵ月以上悩んでいたが、ある物に向かってあるキーを押すと……。

グーニーズ



3

●アクション コナミ
MSX



映画が終わってしまった今も、ゲーム人気は続行中

波をちゃぶちやぶ、ちゃぶちやぶかきわけて……というわけで、ますます波にのった“グーニーズ”。映画はいいかげん下火だとゆーのに、ゲームの勢いはまったく衰えない。それどころか、ますます人気を伸ばしそうな勢いだ。本当にいつまで続くんでしょうねえ。

なのに、なんでいつも3位なの？ ゲームの質はとっても高いのにね。正直言って、発売時期が悪かった、としか言いようがない。なんたって、上には“ザナドゥ”、“ハイドライドII”という、超ド級のロールプレイングがひかえている。そんな時期、連続して3位にランキングされるだけでもたいしたものだ。

今月は3位に甘んじたが、2位との差は着実に縮まっている。これはもう、十分に有効射程距離に突入した、と言っている。来月はランクアップする、かな。

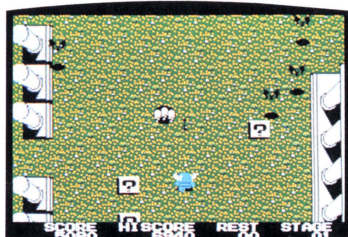
■田辺 良 鹿児島県
とっても楽しくなっちゃうゲームだと思う。それに、コナミはえらい。ファミコンだけじゃなく、MSXだって、ちゃんとゲームはできるんだい!!

魔城伝説



4

●アクション コナミ
MSX



一気に堂々第4位。どこまでランクアップするか!?

今月の第4位は、コナミの“魔城伝説”だ。6月号では30位にもランクされていなかったが、一気にベスト5入りをはたした。“グーニーズ”といい、“イーガー皇帝の逆襲”といい、コナミのソフトはゲーム少年の心をくすぐるものばかりだね。

ゲームの目的は、大魔王ヒュドノスの魔城に閉じ込められてしまったアフロディテ姫の救出。ゲーム名はRPG風だけど、あくまでアクションゲームに徹した姿勢がうれしい。キャラクターも個性豊かだし、ジュエルやクリスタルといったボーナスキャラクターも盛りだくさん。BGMにも心躍るし、やればやるほど、のめりこんでしまうのだ。

というわけで、“魔城伝説”が4位に急浮上してきたのも、大いにうなずける。これからの動きが楽しみです。余勢はたっぷり、来月は1位入賞なるか!?

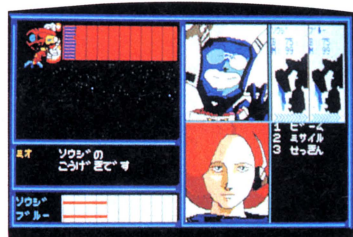
■青木繁男 大阪府
お店でデモを見て、1週間ガマンして、お小遣いをもらって買いました。まだ3面しかクリアできませんけど、がんばって全面クリアします。

地球戦士ライザー



5

●ロールプレイング エニックス
PC-8801、FM-7



ギャグタッチのRPG。どこまで5位に入っただい!!

じわじわと着実に人気を集めている“地球戦士ライザー”、今月はいっきよに3ランクアップして、ついに第5位に食い込んだ。オメデトウ。

ガラム軍の手から地球を守るため、プレイヤーたちは出動した。まずはガラムホールにある4つの出口を破壊、敵のワープアウトポイントをふさぐ。そしてガラム帝王の乗る艦に潜入するが……。

ハード SF 志向の強いSF-RPGの中にあって、“ライザー”は唯一、明かるい、軽い、を身上にした作品だ。アニメタッチの絵や美少女リミの存在など、SFものには珍しい演出がなされている。そのかいあって、RPGにありがちな重苦しさを吹き飛ばすのに、見事に成功したようだ。

根強い人気を感じさせる“ライザー”、いつまで進撃するか。

※画面写真はPC-8801版

■矢野民樹 大阪府
“ライザー”を3日で解きました。春休みひまだったので、1日中熱中したぜ。出会う敵と戦えばいいのでわりと簡単。ラストシーンは感動したぜ。

ICワールド アザミノ

ランク	ソフト名	メーカー名
1	ザ・キャッスル	アスキー
2	ブラスティー	スクウェア
3	グーニーズ	コナミ
4	アリオン	アスキー
5	ザナドゥ	日本ファルコム
6	魔城伝説	コナミ
7	ウイングマン2	エニックス
8	★ウィザードリィ	アスキー
9	ハイドライドII	T&Eソフト
10	★三国志	光栄
11	テグザー	ゲーム・アーツ
12	カリオストロの城	東宝
13	レリクス	ボーステック
14	現代大戦略	システムソフト
15	ウォーロイド	アスキー
16	地球戦士ライザー	エニックス
17	ナイトシェード 地獄の使者	日本デクスタ
18	軽井沢誘拐案内	エニックス
19	ゾーン	システムサコム
20	コスミックソルジャー	アスキー

★印は古川さんの注目ソフト

[4月分売り上げ]



◆いつもニコやかなソフト担当の古川純さん(左)はシミュレーションゲームとRPGファン。

渋谷から新玉川線に乗って約20分、二子玉川駅から田園都市線と名前の変わった電車はあざみ野駅に到着。

スウーツ(深呼吸よ)、ウーム、空気がおいしい。さすが田園都市だなあ。と、駅を出てまわりをグルッと眺めると、あったあった。右手約100メートルくらいのところに「IC WORLD…」の看板が見える。こりゃ、近くていい。

店内は、パソコンのハードとワープロの2つのフロアに分かれていて、ソフトのタナはワープロ側に置いてある。量はさほど多くはないけれど、人気ソフトはバッチリ。田園都市線沿線に住んでるログイン読者の皆さん! 沿線一のハイテックなお店、ICワールドへ、ぜひ一度、足をお運びください!

問い合わせ先

●〒227 神奈川県横浜市緑区あざみ野1-7-1

☎045-901-1901

●営業時間 10:00~19:00(火曜定休)

日本の注目ソフトを紹介する

SPOTLIGHT

24位

ひととき光る3Dグラフィックに、16ビット機ゲームの神髄を見た!!

ゾーン

●アクション

システムサコム

PC-9801

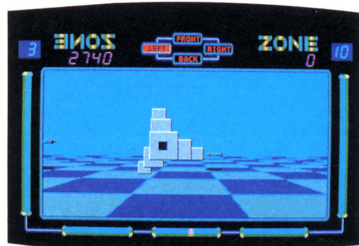
今月のスポットライトは、PC-9801用のアクションゲーム、「ゾーン」。4月号で25位、5月号で21位、そして今月が24位と、チャート内での動きは地味だが、ゲームの中身(?)はものすごく派手なのだ!

ゲームは、3Dモノシューティングアクション。プレイヤーは、上下左右に機体を操作し、フワフワと飛んでいる障害物を避けつつ、敵を撃つ。一定

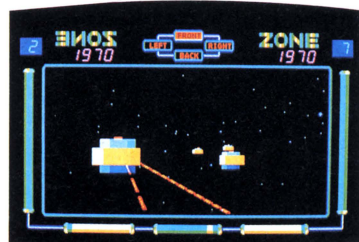
数の敵を撃ち落とすと、次の面につながるドアが開く、という仕組みだ。

ゲーム自体には、特に目新しいところはないのだが、機体の動きに合わせて自在に、そして滑らかに動く3Dのグラフィックは圧巻!! まるで、本当に飛行機に乗ってコンピュータ・グラフィックの空間を漂っている感じがしてくる。長時間プレイしていると、乗り物酔いしてしまうほどのだ。

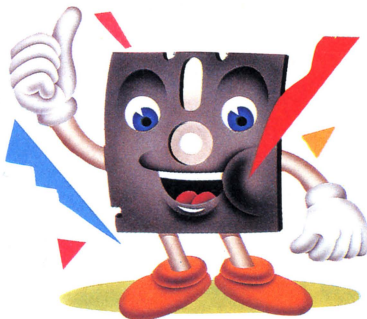
PC-9801用しかないのが残念だが、ユーザーは16ビットゲームの優越感を味わえる。PC-9801ユーザーに、1度は見てもらいたいソフトだ。



◆高速かつ華麗に流れる3Dグラフィック。



◆宇宙空間だって、敵はしっかり3Dしている。



ゲームソフト なんでもご意見板

●「リグラス」を友達3人で春休みの2日間
でといちゃった！ もちろん自力でだぜ。
3人のない知恵ふりしぼってがんばったん
だよ。必勝法はやっぱり会話をぜんぶメモ
すること。重要なヒントがいっぱいあるよ。

山形県 鈴木大介 15歳

●待ちに待ったFM版「ザナドゥ」。今までの
ソフトにあった、ある種のパソコンくささ
がなくてYOI！ キャラはビデオゲームに
劣らないし、BGMだってFM音源だと最高
さ(ATTACKのおそいアノ音。あれがよい)。
ファミコンでも発売されるとかされない
とか……。あれだけよく出来たゲームをフ
ァミコンでどこまで再現できるか。

和歌山県 友永誠史 16歳

●いやあー、うれしいな。「ハイドライドII」
を解いてハイドライドTシャツもらっちゃ
った！ 非売品という所がいいですね。夏
だったらよかったのにな、みんなに見せ
びらかせるから。いやあー残念、残念。

京都府 古川光一 15歳

●「暗闇の視点」は本格推理でもしろかつ
たが、バグが5カ所もあり残念だった。文
字のみのだから、バグがあると完成度は
半減してしまう。「三國志」はすばらしい。
それにしても「信長の野望II」の話はデマ
だったのだろうか！ シミュレーションの時
代よ、来たれ！

三重県 中北麻樹 21歳

●「SeeNa」は、パッケージを見ただけじゃ
どんなゲームかわからなかったけど、や
って見たらおもしろかったぜ。1日で最後の面
までいってNameを打ちました。ポチ、ポチ。

兵庫県 野村勝明 16歳

●「夢幻の心臓II」を解いた。だいたい17日
くらいかかった。主人公レベルは24だ。4
月号のクラス分けで言えば8段だな。うわ
さより簡単だったな。

新潟県 半田洋文 17歳

●あの「ウイングマン2」を、買ってきてか
らたった6時間で解きました。もっとゆっ
くり楽しめばよかったよーん。でも、とて
もおもしろいゲームだった。おすすめ品ね！

千葉県 細川浩洋 16歳

ゲームソフトに関する意見や攻略法、隠れ
キャラ情報などをはがき(アンケートはが
きでも可)に書いて、「ゲームソフトなん
でもご意見板」係まで送ってください。採用
された方には、記念品を差し上げます。

ランク		ソフト名(メーカー名)	得票数	
今月	先月		現在まで	先月まで
1	1	ザナドゥ(日本ファルコム)	2810	2025
2	2	ハイドライドII(T&Eソフト)	1029	614
3	3	ウィザードリィ(アスキー)	771	582
4	4	ブラックオニキス(BPS)	503	403
5	7	レリクス(ポーステッフ)	434	314
6	5	テグザー(ゲーム・アーツ)	418	362
7	6	ハイドライド(T&Eソフト)	398	321
8	8	信長の野望(光栄)	251	221
9	9	軽井沢誘拐案内(エニックス)	232	212
10	10	ザ・スクリーマー(マジカルズウ)	213	181
11	13	夢幻の心臓II(クリスタルソフト)	210	129
12	11	オホーツクに消ゆ(アスキー)	193	143
13	—	三國志(光栄)	189	71
14	12	ザ・キャッスル(アスキー)	172	138
15	16	ブラスティー(スクウェア)	166	105
16	14	ファンタジアン(クリスタルソフト)	146	118
17	15	ファイヤークリスタル(BPS)	136	112
18	17	カレイド・スコープ(GA 夢)	123	97
19	18	メルヘンヴェールI(システムサコム)	121	79
20	—	トリトーン(ザイン・ソフト)	112	70

●総投票数 11,091票

★4月20日現在

「三國志」がすごい勢いで票を伸ばし
てきた。この分だと、同じく光栄の超
ロングセラー「信長の野望」の人気を上
回る可能性もありそう。シミュレー
ションゲームというのは、どうもとっ
つきにくい気がしていたが、思ってい
るよりファンは多いのかもね。発売さ
れるゲームがもっと増えれば、RPGに
次ぐブームになったりして……。

そして、相変わらず「ザナドゥ」と「ハ
イドライドII」は強い。読者の人気ば
かりじゃなく、お店のセールスもまだ
まだ順調だし、ひょっとすると人気投
票の大半をこの2つのソフトが取った
りしてね。そんなことにならないよう
に、他のソフトのファンの皆さん、ひ
とつ気を入れて投票しましょう！

月間投票 BEST 10

順位	ソフト名	得票数
1	ザナドゥ	785
2	ハイドライドII	415
3	レリクス	300
4	ウィザードリィ	157
5	三國志	118
6	ブラックオニキス	100
7	夢幻の心臓II	81
8	ハイドライド	77
9	ブラスティー	61
10	テグザー	56

●月間投票数 2,785票

U.S.A. TOP 20

ランク	ソフト名	機種	メーカー名	価格	種類
1	ウルティマIV	AP, C64, AT	Origin Systems	\$59.95	🗡️
2	プラタカス	ST, AM	Mindscape	\$49.95	🧐?
3	メビウス	Apple II	Origin Systems	\$59.95	🗡️
4	ポーン	ATARI 520ST	Firebird	\$44.95	?
5	サイレント・サービス	AP, C64, AT	Microprose	\$34.95	?
6	オート・デュエル	Apple II	Origin Systems	\$49.95	🗡️🧐
7	プリント・ショップ	AP, AT, C64	Broderbund	\$44.95	🗡️
8	スーパー・バルダーダッシュ	AP, AT	Electronic Arts	\$24.95	🌟🧐
9	ヘックス	ATARI 520 ST	Mark of the Unicorn	\$39.95	✈️
10	ニュースルーム	AP, C64, IBM	Springboard	\$49.95	🗡️
11	プリントマスター	ST, IBM	Broderbund	\$39.95 (ST) \$59.95 (IBM)	🗡️
12	フライト・シミュレーター II	AP, AT, C64	Sublogic	\$49.95	✈️
13	フライト・シミュレーター	IBM-PC	Microsoft	\$49.95	✈️
14	ファンタジー II	AP, C64	SSI	\$39.95	🗡️
15	サンドッグ	AP, ST	FTL	\$39.95	🗡️
16	ローズ・オブ・コンクエスト	Commodore64	Electronic Arts	\$29.95	✈️
17	ボロード・タイム	AP, ST, C64	Activision	\$39.95	🧐
18	エンシャント・アート・オブ・ウォー	IBM-PC	Broderbund	\$44.95	✈️
19	ワールズ・グレイティスト・フットボールゲーム	AP, AT, C64	Epyx	\$40.00	✈️🧐
20	ナム	ATARI-400/800	SSI	\$39.95	—

サンフランシスコ、Access to Software の 4 月のセールスランキング



BroderbundやSSI、Epyxなど、昔も今も（ちょっと大げさね）変わらずヒットを出し続けている会社もあれば、Sierra On-lineのように、最近とんとウワサを聞かない会社もある。かと思えば、FTLとかMark of the Unicornとか、新規参入組らしい会社もチラホラ。1年後、それぞれの会社がどうなっているか、とんと予想がつかない。ついこの間まで、若い会社だと思っていたOrigin Systemsが、今じゃチャートの

常連。すっかりRPGソフトの老舗だもんね。

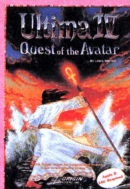
日本もアメリカも、歴史の浅いパソコンソフト業界は、過渡期だけに生存競争が激しい。出来上がったソフトをほめたり、ケチをつける僕らの商売って、その点とても気楽でいいですね。

●機種名には次のような略号を使っています。

Apple II	→AP	ATARI 520ST	→ST
MACINTOSH	→MAC	Commodore64	→C64
IBM-PC	→IBM	AMIGA	→AM
ATARI400/800	→AT		

アクション
アドベンチャー
ロールプレイング
シミュレーション
テーブルゲーム
パズル
ツール

ウルティマIV



1

●ロールプレイング
Origin Systems
AP, C64, AT



「V」の完成まで、「IV」は人気を持ちこたえられるか!?

「ウルティマIV」の人気はまだ続きそうだが、そろそろ気になってきたのがウルティマV」。作者ロード・プリティッシュという人は、気ままな性格らしく、完成は彼の気分次第らしい。発売は早くて来年の春とか。フンドシをしめ直して、もっと早く作ってくださいよ、ねえ。

だが、Origin社のもうひとつの新作「Ogre」は、もうじき完成するようだ。といっても、発売は早くて秋ごろだろうけど。このゲームは、MACINTOSHのように、画面はマルチウインドー方式で、コマンドは選択式になるらしい。というのは、アメリカではMACのような操作方式が、標準になりつつあるのだ。

ところが気ままな、裏を返せば頑固なL・プリティッシュは、MACが嫌い。オリジン社が今後発売するソフトのなかで、彼が作るソフトだけは、相変わらず昔のままのスタイルを取ることにしよう。なんだかホッとしたような、ガッカリしたような、複雑な気分です。

※画面写真はApple II版

メビウス



3

●ロールプレイング
Origin Systems
Apple II



必勝ハチマキ頭に締めて、広東に平和を取り戻すのだ

このゲームは、5月号のこのコーナーでも紹介したように、東洋を舞台としたRPGだ。

Year of Yaku(厄年)に、カイメンという男が Orb of Celestial Harmony (天の調和を司る球)を盗んだために、Khanton (広東?)は災厄にみまわれてしまった。

プレイヤーは、カントンを元の平和な国に戻すため、カイメンが盗んだ球を探し求めるのだ。

Year of Yaku、Khantonなどの言葉以外にも、Zen(禅)やKi(気)など、東洋を意識している部分は随所に見受けられる。さらに、パッケージのなかには「必勝」と漢字で書かれたハチマキまで入っているという念の入れようだ。マニュアルには水墨画風の竹や虎の絵がかいてあり、例のごとく(?)日本と中国がゴッチャになっている。

しかしこのゲームをプレイするアメリカ人は、いたってマジメなはず。必勝ハチマキを締め、NINJAになったつもりでアメリカ人が中国を冒険するなんて、なんだかとてもオカシイね。

ポーン



4

●アドベンチャー
Firebird
ATARI 520 ST



ごみフツのアドベンチャーに人気集中、そのワケは?

不思議な国ケロブニアの国王エリクは戦争、飢饉、愛する^{あきさ}後の暗殺と悪い事続き。そのうえ国民の信望を失ってメロメロの毎日。特に王国の主要産業である最高級モルトウィスキーの生産を支えていたルービキョウブ・ドワーフ族に暗殺の嫌疑をかけて市民権を剥奪して以来、国の経済はボロボロで、エリク国王の人気はどん底に落ちていた。

あなたは、そんなケロブニアにふらりと訪れた旅人という形でゲームは始まる。何をしたらいいのかわ、自分で探ることになっている。

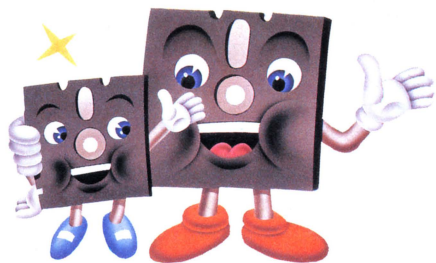
イギリス製ということもあってか、ゲーム自体は、やや時代を感じさせる、これといって新鮮味のないアドベンチャーだ。

ただし、さすがのATARI 520ST。グラフィックの美しさは芸術的で、その演出力は、内容の地味さを補って余りある。

520ST用のソフトが少ないから、珍しさで売れちゃったのさ、と意地悪も聞こえるが、これだけの人気は、珍しさだけで得られるものではない。

NewSoft

ええい、よりどりみどりだ、好きなソフトを持ってけドロボーッ、といきなり過激に発言してしまうほど、今月のラインアップは多種多彩。おカタイのから楽しいゲームまで、ホント充実していて嬉しさ百倍だ(?)。どれを買おうか、迷って迷って今夜も眠れない。ン?



覇邪の封印

愚かなる人間たちよ、いにしえの教えを思いだすのだ!



ロールプレイング

工画堂スタジオ
PC-8801
8,800円(5D)

自己PR伝言板 オリジナルデザインの布製マップとフィギュアが付いたファンタジーRPG。単にゲームの世界をリアルにしてくれるだけではなく、ストーリー上の謎解きにもひと役買っています。持ち前のグラフィックと、これらの小道具により、疑似体験感たっぷり、近日発売! (工画堂スタジオ・プログラマー 阿賀伸宏)

“覇邪の封印”は“コズミック・ソルジャー”でお馴染みの工画堂スタジオが放つ、新作RPG。“コズミック〜”とはうって変わって、本格的なファンタジーRPGだ。

舞台は中世、剣と魔法が支配する、我々とは異なる世界にある国のひとつ、聖アルカス公国。この国では長すぎる平和のため、過去の歴史、伝説、そして教訓さえ忘れ去られていた。それを見計らったように、異次元の魔物たちは、過去の英雄によって封印されていたはずの“バアンド

ウラ”の通路からはい出してきたのだ。

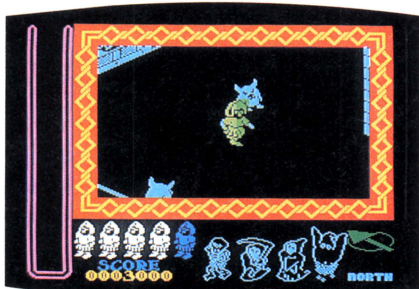
魔物たちの侵攻を防ぐ手はただひとつ。どこかにあるという“覇邪の封印”を探し、バアンドウラに貼りつけるのだ!

このゲームは、敵と戦うだけでは進めない。途中に定められた、いくつかの小目的を達成することも必要だ。だから、プレイヤーはどんなレベルにいても、中だるみを感じることにはないはずだ。

また、場面によって異なるグラフィックも、次の場面への期待を持たせ、プレイヤーを惹きつけて離さない。プレイの手助けとなる付属の布製マップやフィギュアなど、隅々まで豪華なソフトだ。

ナイトシェード 地獄の使者

英国製アクションアドベンチャーだ



アドベンチャー

日本デクスタ
MSX
5,700円(C)

自己PR伝言板 “ナイトロアー”に続く、アクションアドベンチャー“ナイトシェード”は、MSXでは考えられないような凝った3D画面、しかもチェンジビュー機能で画面は一瞬にスクロールし、北方向/南方向のいずれからでも見渡せ、緊迫感はこのうえなく高まり、ゲーム内容ともども史上最高のプログラムと自負しています。(日本デクスタ 高橋征克)

“ナイトシェード 地獄の使者”は、“ナイトロアー”であっと驚く3Dグラフィックを楽しませてくれた日本デクスタの新作だ。これもイギリスからの移植もの。またまた、日本のゲームとはひと味もふた味も違う仕上がりになっている。

ナイトシェードは平和な町だったが、ある日地獄の使者に町を乗っ取られてしまった。何人もの人々が彼らに挑んだが、すべて地獄の使者のえじきとなっていった。この話を偶然、耳にした君。このまま黙って見

すごしちゃあ、男がすたるっ!

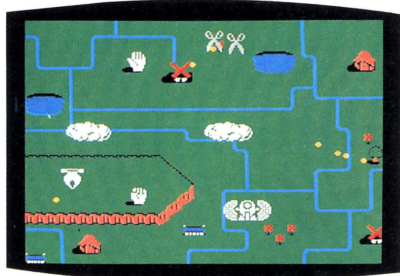
というわけで、君は単身、ナイトシェードへのりこむ。そこでは幽霊、骸骨、狂った修道士、死神の4人を倒さなければならない。が、ナイトシェードは広大な町で、おまけに似たような風景が続く。はたして地獄の使者をやっつけることはできるだろうか……。

凝りに凝った3D画面、独特の雰囲気を持つグラフィック、思わずのめりこんでしまう。まったくとんでもないゲームを作ったもんだ。イギリス人の考えることは違うぜ。



ツインビー

いけいけツインビー、スパイス大王をやっつけるのだぞ！



アクション

コナミ
MSX
4,800円(C)

ツインビーファンのみなさん、お待ちせしました。"ツインビー"MSX版の発売ですよー。これでもう、ファミコン野郎からバカにされないぜ。しかもこのMSX版は、MSXでよくここまで、と感涙ものの出来なのだ。コナミさん、やってくれるねえ。

今さらゲームの説明もいらないと思うけど、知らない人のために説明しよう。君たちはツインビーになっ

て、悪役スパイス大王をやっつけにいくんだ。敵はいちごや大根、なす、ピーマン……みんなとてもかわいいけど、あなどってはいけないよ。手ごわいんだから。

キャラクターはファミコン版とほぼ同じだけど、MSX版のみのオリジナルキャラクターが用意されている。えっ？ どんなのかだって？ それは見てのお楽しみだよーん。

自己PR伝言板 みなさんお待ちかねの"ツインビー"が、ついにMSX版で発売です。ファミコン版とはひと味違った要素も入ってますので、オススメです。2人同時プレイができるので、お友達と楽しんでください。(コナミ 紙尾明美)

サンダーボルト

SF大河RPGシリーズに、期待の第2部登場！



ロールプレイング

ピクセル
MSX
5,800円(C)

"サンダーボルト"は、全5部から成る壮大なRPG"NEO伝説"の第2部。第1部は、5月号のソフトウェアレビューで紹介した、アクションRPG"ゼータ2000"だ。

未来の地球では、人類の歴史上に出現する異質なエネルギー波、デストラクション(破壊要因)ポイントを探索、破壊することに躍起になっていた。そして現在2ヵ所のポイント

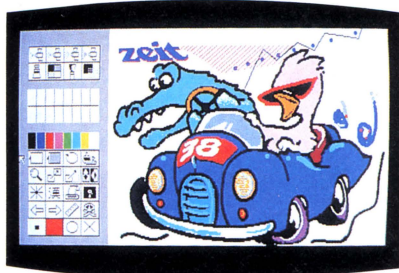
を発見、ゼータ2000と名付けられた1ヵ所の破壊を完了した。そして、今度は2つ目のポイント"サンダーボルト"を破壊するため、サイキック戦士である君が選ばれた……。

このソフトも、前作と同じアクションRPG。大自然が猛威を振るう地の果てにある破壊要因を破壊することが目的だ。指先と頭、そしてメモ。この3つが目的達成の必要条件だぞ。

自己PR伝言板 やったぜい！ MSX2並みの画面で約800画面のSFX超異次元の世界だい。NEOだって、ジャンプしたり地底に落ちたりぶっ飛んだり、ダイナミックに動くんない。ずーっと見てくれよな。(ピクセル 斉藤順一)

Z's ARTSHOW

持ってけロボー！ マウス付きでこの値段でい！



グラフィックツール

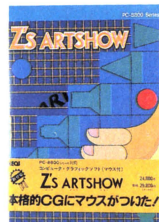
日本エレクトロニクス
PC-8801/mkII:29,800円(インターフェイスボード付き)、PC-8801mkII、SF:24,800円 ※いずれも5D、マウス付き

かのモンキー・パンチ氏もお使いになっているというグラフィックツールが、"Z's ARTSHOW"だ。

代表的な能力(?)は、ブラシ4種類、ペン16種、スクリーントーン16種類(いずれも、そのほかドット単位で変更可能)、カラー4096色同時表示、移動、縮小、拡大、コピー、ミラー、デザイン文字・漢字表示、などなどなど。「これでもか！」という

ほど機能を満載している。

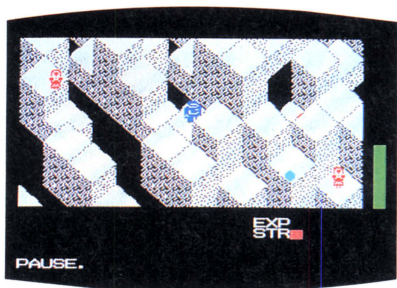
さらにエライのが、このお値段。この安さで、なんとマウスが付属しているのだ！ もちろんPC-8801/mkII用には、専用のインターフェイスボードも付属。こりゃ、あんな、絶対にお買得のソフトでっせ！



自己PR伝言板 これは「ネオス ジーズアートショー」と読みます。「ご安心ください。このソフトにはマウスが付いています」「しつこいようですが、ソフトとマウスで24,800円です」(日本エレクトロニクス 千田ますみ)

アラモ

疑似3Dで4方向にスクロール! ねえねえ、とってもキレイなの



ロールプレイング

ザイン・ソフト
MSX
5,800円(C)

「シオン」の開発が遅れて、ゴメンナサイしているザインソフトから、MSX用のアクションRPGが出た。

銀河の果てにある、かつては栄華を極めた惑星も、今は核戦争によって死の静寂が支配していた。音さえないその世界には雲を突くような塔が並び、自然の洞窟と網の目のように張りめぐらされたトンネルは、地獄のような迷路を形づくっていた。

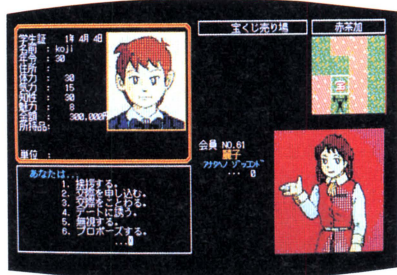
そこに、外宇宙から迷い込んだひとりの男がいた。死滅したはずの文明の遺跡のなかで、男は生きる術を探し、歩き始めた……。

このゲームの特徴は、なんといっても疑似3Dのスクロール画面。4方向の立体(?)スクロールは、胸がすくほどに速いのだ。RPGといってもアクション性が強く、初心者でも抵抗なく遊べちゃうぞ。

自己PR伝言板 宇宙を舞台に繰り広げられるアクションRPG。なんと、3D画面が、そのままスクロールしてしまうのだ! この新しい感覚。皆さん、ぜひ味わってみてください。(ザイン・ソフト・プログラマー 楳(かじ)泰行)

ギャルッぽクラブ キャンパス編

ナンパ学の実習ソフトなのよ〜ん



シミュレーション

マイクロキャン
PC-8801、PC-9801、FM-7
6,800円(3.5D、5D)

彼女がほしい、女の子とつきあいたい、でも知りあう機会がない、誘い方がわからない、そんな人にうってつけのゲームだ。この「ギャルッぽクラブ」は、お部屋の中で気軽にナンパのHOW TO が学べる、ありがたいソフトなのだ。

君はギャルッぽ大学の学生だ。女の子をナンパして、単位を取らなければならない。というわけで、資産

家、権力派、スポーツマン、学者のいずれかのタイプになり、ナンパしまくるのだ。でもいくらゲームでもただ声をかければいってもしゃない。悪者をやっつけて君のオトコをあげるのも大切だし、彼女に何かプレゼントしてあげることも大切。とにかく実践とおりの苦労が必要なのだ。努力と忍耐と体力、この3つはナンパの鉄則でっせ。

自己PR伝言板 ギャルッぽ大学は美人ばかり。彼女のハートは君しだい。今までにこれほど役に立つソフトは、見たことはありません。君もチャレンジ! 実践! デート講座。(マイクロキャン 大津正徳)

ロストパワー

魔物を食べて成長していく、とっても不気味なRPG



ロールプレイング

ウインキーソフト
PC-8801mk II SR
7,800円(5D)

ファンタジーRPGといえば、主人公は勇敢な戦士(魔法使い)と相場が決まっている。ところが、「ロストパワー」は違う。主人公は最初は人間の姿をしているが、成長していくと、どんどん魔物の姿に変わっていくのだ! ウェ〜〜、不気味!

ゲームの舞台は魔界。ここでは、他の魔物を喰らうと、その能力を自分の物とすることができる。完全な

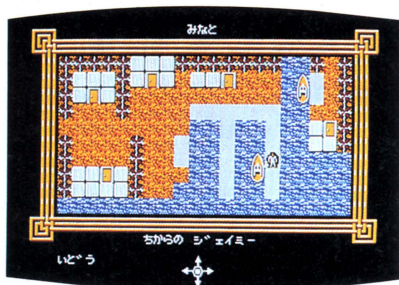
弱肉強食の世界だ。しかし、魔王タイザーはゾルゲという小さな魔物に情をかけたばかりに、心臓以外の部分を食べられてしまった。心臓は、この世界で最もひ弱な種族、人間の体内に植えつけられた。その人間こそ、このゲームの主人公、君なのだ。

君は脆弱な人間となり、知恵と道具を使って魔物を倒し、強くなれ。我が身の仇、ゾルゲを喰らうのだ!

自己PR伝言板 妖気を秘めた、リアルタッチのモンスターのグラフィックがウリです。また、炎のウズが動いたり、稲妻が走ったりと特殊効果も満点。見ているだけでも楽しいソフトです。(ウインキーソフト 高宮成光)

九龍島

おひさしぶり、ジェイミー。今回は九龍島で大あばれ。大変ですネ



ロールプレイング

スター・クラフト
PC-8801、PC-9801、FM-7
6,800円(3.5D、5D)

パソコンゲームも、今や空前(?)の続編ブームだが、とうとう出た! “上海”の続編、名づけて“九龍島”。
今回のゲームの目的は、ミスターカーンとドクターカガを倒すことだ。彼らは九龍島に研究所を設け、恐るべき細菌兵器の開発をたくらんでいる。万が一、この兵器が使用されれば、全世界は大混乱におちいってしまう。なんとか兵器開発を食い止めるべく、ジェイミーは九龍島に潜入するが……。

操作方法やゲームスタイルは、“上海”とまったく同じ。でも、グラフィックがぐーんとよくなったせいか、より楽しくプレイできる。ただ前回も感じたことだけど、登場キャラクターにもうちょりっと個性がほしい。今のままだと、今ひとつ感情移入できないんだよね……。

自己PR伝言板 あの“上海”の続編です。主人公はもちろん、ジェイミー・スター。今回はストーリーにぐっと幅を持たせてあります。最後までいった人は、今度は違う方法でトライしてみてください。(スター・クラフト 山口和夫)

バック・トゥー・ザ・フューチャー

画像取り込みのグラフィックがみものだ



アドベンチャー

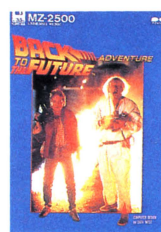
ポニー
MZ-2500
6,800円(3.5D)

映画“バック・トゥー・ザ・フューチャー”をパソコンゲーム化したものだ。なんと、映画の画像を直接パソコンに取り込んで、リアルな場面を再現している。

ひょんなことから30年前にタイムトリップしてしまったマーティ少年は、そこで若き日のお父さんとお母さんに会おう。ところがお母さんは、マーティ少年にひと目惚れ。

さあたいへん、お父さんとお母さんとうまくくっつけなければ、自分が存在なくなってしまうのだ。

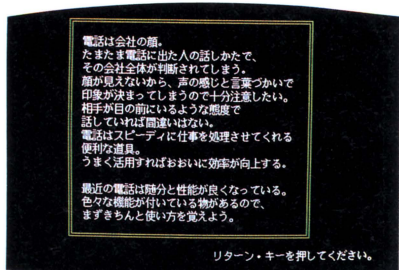
映画を観た人はもちろん、観なかった人でも気軽に楽しめる。コマンドは選択式だ。でもなんとって、グラフィックがみものだよな。



自己PR伝言板 映画の雰囲気をどこまで出せるか、という点をポイントに制作しました。グラフィックは映画の写真から画像を直接取り込んでいます。パソコンにスピルバグの世界が現われるよ。(ポニー 石井準一)

ビジネスマナー

はい、ログイン編集部でございます。パチパチ、ハイOK



教育ソフト

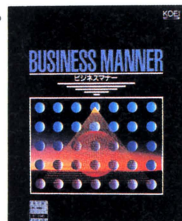
光栄
PC-9801M
48,000円(5D)

企画・監修があのだ産業能率大学という、ビックリするほどマジな新入社員のマナー研修用ソフト“ビジネスマナー”。まず、性格自己診断に始まって、「あいさつの仕方」、「名前の呼び方」、「訪問のマナー」、「席次のマナー」等々全9項目の講習がビッシリ詰まっているのだ。

講習を全部受けると修了証をもらえるのだけれど、実際、バリバリの

模範的新入社員になれることウケアイ。私、社会人になって早ウン年たちますが、恥ずかしながら、知らないことも多かった……。

ログイン編集部でも、このソフトのおかげで、どこへ出しても恥ずかしくない新人育成に成功したのであります。



自己PR伝言板 「これだけは知っておかなきゃ」新人用ビジネスマナーの基本を満載。性格もパッチリわかつちやう、性格自己診断テスト付き。もちろん、新人でない方(?)、社内研修用などにもOK! (光栄営業部 小杉晴美)



SOFTWARE REVIEW

このソフトの面白さは？ 問題点は？ 独自の視点で鋭く迫るソフト批評です

新井みちこの、Hはやめてゲームしよう！

●モード充実超娯楽アドベンチャー

待ちに待った“ウイングマン2”が、やっと姿を現わした。アドベンチャーゲームでありながら、アクションゲームの要素まで加え、さらに内容充実、品質向上。アドベンチャーを楽しみ、アクションに燃え、胸キュンのラストまで突っ走れ！

ねえねえ、みんな聞いてよ！

今、あおいさんから連絡があったの。異次元世界のポドリムスから、リメルの放った刺客が、またまたやってきたんだって。そう、ウイングマン達を狙ってよ。ん？ リメルって誰って…ヤダ、とぼけちゃって！ 悪の親玉じゃないの。

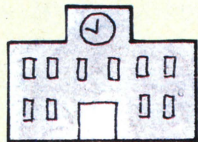
ねえみんな、どうしよう。フムフム、そいつを探してやつつけてしまえばいいって？ そっかあ、そうと決まれば……。

チェイニング!!

やったあ。ふっふっ、これでお姉さんはパワーアップよ。ワイイ快調快調。よーし、ディスクのきざむジャ

やっぱり、おかしい
ウイングマン2!!

ダッジャダッと元気いい、派手なアクセス音のリズムにのって、一気にいっちゃうからねえ。しっかりつかまってるの。“ウイングマン2”は、前作をやってないキミ、漫画やアニメのウイングマンを見たことのないキミにも、解けるし、楽しめるようになってる。もちろん、知っているキミは当然ね。



★学校内で移動できる8カ所は、食堂・音楽室・宿直室・視聴覚室・テニスコート・保健室・体育館・プール（シャワー室）。放課後が舞台で、2シーンある。ウイングガールズはもちろん、リロちゃん、ヴィムと美少女達が待ってる。

学校

画面右側の中央に、持ち物が表示される。左下に、リアクションする相手の顔が登場。



キータクラの復活

ウイングマン2

グラフィックのきれいさは前作以上。入力も簡単。登場キャラの性格設定もしっかりしていて、それぞれの人柄がよく分かる反応が返ってくるし。

最近のゲームはみんなそうじゃないかって？ 確かにね。だから、このゲームのひとつひとつの要素には、そんなに驚かないかもしれないわ。でも、総合力で、“ワァ、スゴイッ!”という出来になっているの。

“さあやるゾ”と電源ON。初めの画面で、あおいさんがウインク！これで気分が盛り上がりつつある。なんだか2人だけのひ・み・つを持ったみたいで。“ウーム”と考えこんでたり、放っておくと、カーソルがいじけたり泣いたり。ゲームの進行とは、全然関係ない部分なんだけど、こういうの、お姉さんだーいすき。

ゲームは楽しくプレイしたいじゃない。遊びの部分が多いほど、飽きずにできるし、ウキウキしちゃうもの。

キミのすることに対する、登場キャラのリアクションも豊富。「くおらー！」と怒っ

カーソルだって生きている!?



◆「なんですか?モード」で出る「ケンタカーソル」の3つの姿。



◆会話モードでキミの言葉を書いてくれる「ミクちゃんカーソル」。

たり、大笑いしたり、状況に合わせて、ちゃんと変わるのよ。それも、セリフだけではなくて、サブグラフィック画面で表情もいろいろ変わる。

アドベンチャーものは、同じ場所をいったりきたりが多いから、どうしてもグラフィックに飽きがかかるでしょ。表情やセリフの変化が、それを救ってくれているわね。

それに、キミは知ってた? あおいさんと美紅ちゃん達の、血液型や電話番号。そんなことも聞けちゃうの。

物や場所を特定する「なんですか?モード」も使いやすい。例えば、花の茎も指させるし、[SHIFT]キーを押しながら8・4・6・2すると、カラーカーソルがびゅんと駆け足移動。すっ飛んでっちゃう。まあ、場面によっては、天井と壁の区別がつかないなんて、おバカさんのところもあるけど、それは「重要じゃないよ」と教えてくれるようなもの。なんて親切なんですよ。

親切といえば、どうしていいかわからなくなってウロウロしていると、あおいさんと美紅ちゃんが、「○○へ行ってみない?」と、教えてくれたりもする。それが、キミがどうしたらいいかのヒントになっていることもあるから、よく考えることね。

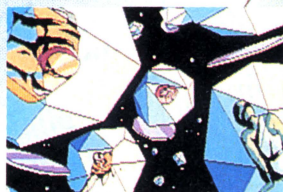


◆大変! 美紅ちゃんが……。リメルの部下、ザシーバだ。

まず、初めは食堂、音楽室など、学校の中の8カ所が、動き回れる場所。とにかく、必要なものが足りなければ先へは進めない。だから、いつまでも同じ所で足踏みしているときは、取ったり探したり、もらったりあげたりしなくっちゃ。キミがデートに行くときを考えてみれば分かるよね。待ち合わせ場所に行く前に、お金に時計、彼女にあげる指輪とか持っていくでしょ?

もうひとつ、このゲームの面白さを増しているのが、戦闘モード。敵を見つげ出すと、紙芝居風にシーンが進み、戦闘モードになだれ込むの。そして、あの変身のためのキーワードがマシンから聞こえてきて(ただしSRの場合ね)、敵との戦いに。このシーンは本物のアクションゲーム。画面の上下左右

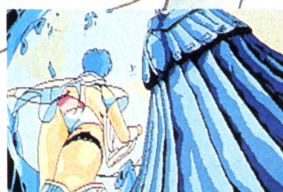
異次元都市ポドリムス



◆牢屋の中。リメルに捕らえられたポドリムス人達が。当然、助けなくっちゃ。



◆Dr. フィッケン研究室。いろいろ謎が隠されている。



◆やっと王宮の前にはやって来たぞ。この中に、リメルが隠れているんだ。



◆前作で死んだはずのキータクラが……。ゾンビかな?

を自由に動けるし、使える技も9種類。敵に負けても大丈夫よ。「正義の味方は負けちゃいけない」と、勝つまで挑戦させてくれるから。

このモードがあるから、1度最後までいったらボーイじゃなくて、何回でも遊べるゲームになっている。お姉さんなんか、直前でセーブしておいて、アクションゲームとして何度もプレイしちゃった。前後に「紙芝居シーン」が続くのは少しつらいけど、それはアドベンチャーの宿命だしね。とにかく「ウイングマン3」を期待しちゃった!

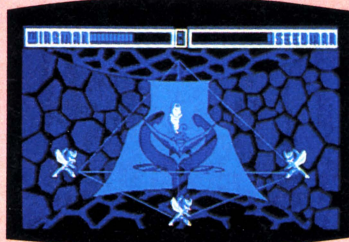
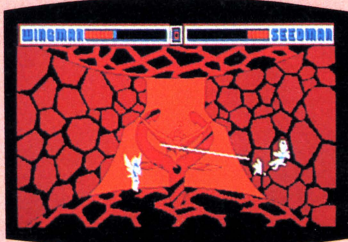
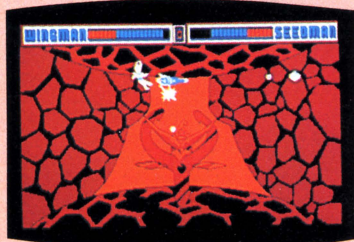
評/新井みちこ(闘う女性誌ライター)

■エニックス

■PC-8801シリーズ: 6,800円(5D)

戦闘シーン

◆攻撃技はファンクションキーで選択。シフトキーで、防御力を高める「ガード」の着脱ができる。左から「ドライバーレイド」、「ビームフラッシャー」、そして敵にとどめをさす「デルタエンド」。



Afterword

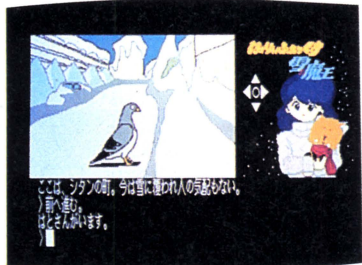
6月号の「アドベンチャー大特集」で、学校とポドリムスを自由に行き来できる……とあったのは間違いだよ。実は、できない。ディスク1をドライブ2に、2を1にわざと間違えてごらん。笑える。

問い合わせ先: (株)エニックス ☎03-366-4345

モリケンの、我が青春にゲームあり!

はーいふおっくす &

雪の魔王編



◆「雪の魔王編」の全体画面。メッセージが漢字かな交じりになって、とても見やすい。



◆「はーいふおっくす」の全体画面。ノホホンとしたリスのふくらんだホッペがかわいい。

●動物絵本風・繰り返し読み返し型ホンワカアドベンチャー

「はーいふおっくす」&「雪の魔王編」は、シリーズ化されたアドベンチャーゲーム。主人公のキツネの親子のほか、うさぎやリス、タヌキにカワウソ……と、かわいらしい動物たちがいっぱい登場する動物園のようなこのソフトを、童心に返った青春野郎、男・森田建作がフンワリと批評する!!

オッス、森田建作だ。吹く風は、もう初夏^{かお}の薫り。ジメジメしたツユも近いが、そんなヤツに負けちゃいけない。オレたちの季節、夏はもうすぐそこまで来ているんだ! 自分のパソコンにカビなんか生やすんじゃないぞ。

ヨシッ、それじゃ今月もいくぞ! しっかりついてこい!

今回のレビューは、マイクロキャビン^{かお}の「はーいふおっくす(以下I)」と「はーいふおっくす・雪の魔王編(以

下II)」の連作アドベンチャー2本立てだ。では、いつものようにストーリーからいこう。

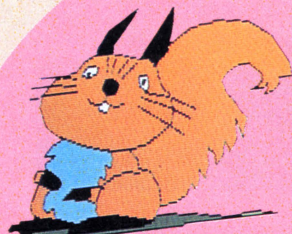
Iの方は、病気にかかった子ギツネを助けるため、母ギツネがアブラアゲを探し出す、というお話。IIは、長い冬のために母を失った子ギツネが、冬の主、雪の魔王の正体を暴き、やっつけるというお話だ。まっ、簡単に言えばこんなもんだ。

ゲームの内容も同様で、比較的簡単。

たどるべき道もほとんど1本道だ。しっかりとマッピングし、出会った動物たちと話し、その返答をメモしていけば、まず4時間とはかからずに解けるだろう。そんな意味で、初心者向けのアドベンチャーと言える。

コマンドの入力方法はIもIIもカナ、またはローマ字(カナ変換)入力。メッセージ表示は、IIでは漢字かな交じり文になっていて、すこぶる読みやすい。

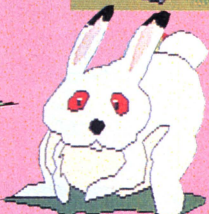
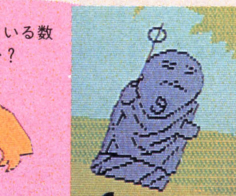
◆お地蔵さま。胸に書かれている数字は、何を意味しているのか?



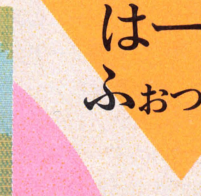
◆リス。1番初めに会える相手。1度だけでなく、何度も話しかけてみよう。



◆ウマ。柵にツナでつながれている。本人は放して欲しいらしいが……。



◆白うさぎ。2、3回話してみると、ケツコ-大事な情報を教えてくれるよ。



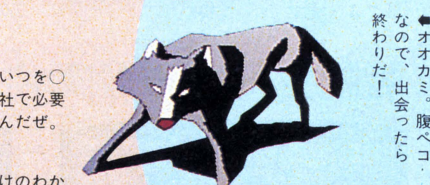
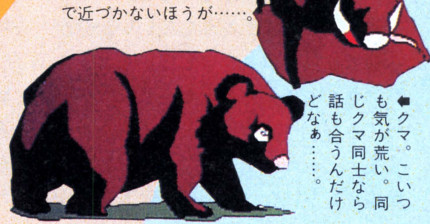
◆大ジカ。最後のシーンで、ある町でのコトについてメッセージをくれるよ。



◆怖そうな(?)イヌ。お腹がへってるから、好物のモノをあげれば……。

はーいふおっくす

◆イノシシ。気が荒いので近づかないほうが……。



◆オオカミ。腹ペコなので、出会ったなら、終わりで!

◆おサル。タバコをふかし、名古屋弁で話すヘンなヤツ。

まるで絵本のようなゲームだぜ!

またグラフィックも、下の写真を見てもえばわかるように、IIではよりかわいらしく、キレイになっている。パソコンというと、男の子というイメージがあるが、こればかりは女の子にもプレイしてもらいたいな。

ちよいとゲームの説明っぽくなっちゃったな。スマン、スマン。さて、それじゃ、改めてオレの主観的なレビューに入らせてもらおう。

ひと口で言ってだな、こいつは——IもIIも——アドベンチャーとしての完成度は今一歩という感じがする。というのは、いかにも初心者向けで!本道的、謎解きも難しくないからだ。

さっきも言ったように、初心者なら「アドベンチャーとして」楽しくプレイできるだろう。だが、マニアが「アドベンチャー=謎解き」を期待してプレイしたら、ちよいと物足りないと感じるはずだ。

しかし、ちょっと待ってくれ。ここまでの文章ですべてを判断しないでくれ。話はまだ終わってないぞ。

この2本のソフトは、どちらもだな、

「初心者向けアドベンチャー」という顔のほかに「絵本」という顔を持っているのだ! 登場する動物たちの絵はもちろん、ストーリーの展開も、まさに絵本そのもの。

だから(ここからが大切だぞ)、謎を解き終わったあとで、もう一度正解の道をたどることが、実に楽しい! そう、絵本のページをめくるがごとく、次のシーンに進んでいき、絵と文章(メッセージ)を読み進んでいく……

「は〜りいふおっくす」&「雪の魔王編」は、そんな優しい、そんな柔らかなアドベンチャーなのだ!!

謎解きのシビアな、ファンタジーやSFモノのアドベンチャーもいいが、たまには童心に返って、こんなゲームをプレイするのもいいもんだぜ!

評/森田建作(永遠不滅の青春ゲーマー)



●マリさん

雪の魔王に捕われた彼女を救い出すことも使命のひとつだ。



●テシさん

ゲームの力を握る人物正義を守る好青年だ。



●サトミさん

マリさんの友達。彼女と話して手紙を受けとろう。

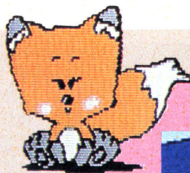
■マイクロキャビン

■は〜りいふおっくす/PC-8801、PC-9801、X1各シリーズ、MZ-2500:4,200円(T)、7,800円(3.5D、5D)
■雪の魔王編/PC-8801、PC-9801各シリーズ、PC-6001mkIISR、MSX:4,200円(T)、7,800円(5D)

雪の魔王

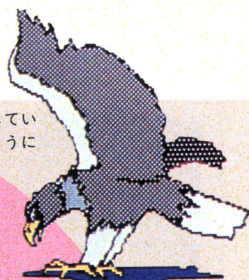


■黒ギツネ。子供が死んでイラ立っている。シツコク話しかけるのは禁物だ!



■女の子ギツネ。行く末を心配して、呪文を教えてくれる。

■大ワシ。ケガをしているので、力が出るようにしてあげよう。



■ハト。初めに会会う。いろいろなことを教えてくれるぞ。



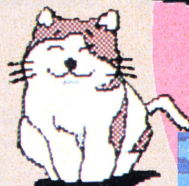
■キツネ。ケガを治してあげないと、話してはくれないぞ。



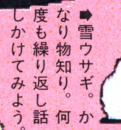
■白鳥はとても親切だ。ムササビは森の中のことだけは、ケッコウよく知っている。



■クマ。突然の大雪のため、エサがなくなって腹ペコ。といえば……。わかるよね。



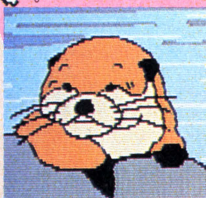
■ネコ。テシさんのことを話してくれる。



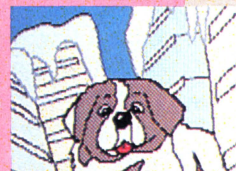
■雪ウサギ。かなり物知り。何度か繰り返して話しかけてみよう。



■名古屋弁のサルがまた登場。何かもらっておこうぜ。



■カワウソ。愛嬌のある、フックラとしたホッペが好きだ。



■イヌ。礼儀にうるさいので、いきなり話しかけてもらってはいけないぞ。

Afterword

謎解きという意味のアドベンチャーとしてだけでなく、絵本としても楽しめる。全ての答えがわかってからも、絵と文章(メッセージ)を楽しむために、もう一度ページ(?)をめくりたくなるゲームだ。

手書き連合

ドット明朝体なんかぶっとばせ!

“ザナドゥ”、“オホーツクに消ゆ”から、“天使たちの午後”、“トリビアQ”、“ウイングマンII”に至るまで、みなテキストの書体はゲームのフニキに合わせたオリジナルのもの。するどいプレイヤーはもちろん気付いていたと思う。“ザナドゥ”のエンディング画面は例によって日本ファルコム気質丸出しの、重々しい行書体。“ウイングマンII”なら、ポップなドットのナール(おっと思わずギョーカイ用語が。チェイキング! **そう、この書体がナール。**あれ? 闘う女性誌ライター新井みちこさんのまねっこをつい)。

その点、ワープロのあのなさない明朝体はなんだっ。本当の明朝体って

いうのはこういうのだぞ。どうだい。上品だね。ログインでいうなら後半の「アメリカ・ゲーム事情」とか「オールザットウルトラ科学」とかの本文が明朝体だ。比較的マジっぽい話ですって効果をあげている。

ワープロのドット明朝体の敗因は、はっきりしてる。寒いのだ。ハネとかハラをドットで表現しようとするから粒々が目立ってみともなくなる。もともと明朝体はあまり横書きには向いていないのに。例えば……。

リリリン、リリリン。

ね、なんか字間に風が吹き抜けて、クシャミが出そうでしょ。そのうえブルブル手がふるえたみたいなのドットで

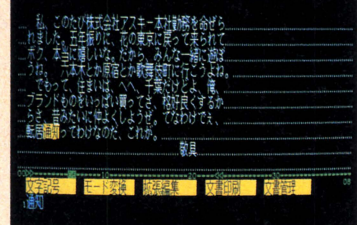
●ゲーム感覚手書き味ソフト

こんな書体が欲しかった。“手書き連合”は、きゃいきゃい丸文字♡の“まるみちゃん”、多少乱れ手の“乱筆くん”、毛筆もどきの“ていねい君”の3本が組みになった手書き風書体ソフト。ワープロの明朝体って、なんであんなに冷たくて退屈な格好してるんだろう。書体だって自由に選べたい。それもあったかい手書き風がいいという人にはぴったりソフト。

打ち出されたんじゃ、たまらないっつーの。せめてタテ書きで字間0ドットで打ち出して欲しいっつーの、ねえ。

ま、これは個人的意見としても、書体が選べないのはさみしい。わがワープロ俳句の会でも今ひとつドット明朝体に人気がなく、古い16ドットのプリンタ(パソコンの漢字ROMと同じ書体)で、わざわざコンピュータ、コンピュータした文字を打ち出すようにしている。

で、“手書き連合”。もともと印刷工房には明朝体が付いていたし、オプションでゴシック(この本文の書体)の丸細と丸太タイプが選べた。だから、“手書き連合”3書体が加わって、3

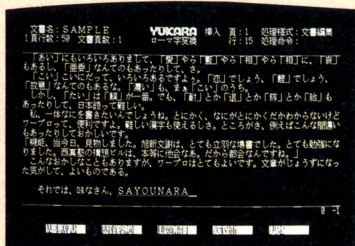


JET-8801A

パソコン+ワープロソフトという組み合わせは、拡張性が高くうれしい。“JET-8801A”なら、印刷機能のみ独立させた“印刷工房”や書体ソフトの“手書き連合”はもちろん、“文字べえ君”(モーリン)で、“インクボット”(アスキー)で描いた絵と、24ドット文字を重ね合わせたりもできる。

辞書には約4万語が登録され、ユーザーが3万語登録できて、複文節変換が可能になった。“JET-8801AV2”も新しく発売された。そのほか、第2水準漢字が使えるようになるなど、機能は大幅にアップ。

●発売：キャリアラボ、35,800円。

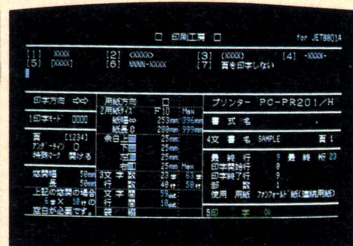


ユーカラ

パソコンのワープロソフトの老舗といってもいい、東海クリエイトの製品。文節変換ができるなど、使いやすさには定評がある。罫線を引いたり、計算機能も持っているの、ビジネス文書もOK。ディスク1枚に約60文書を保存できるのもうれしい(8インチ、5インチ2HDディスクは100文書)。

“JET-8801A”同様、こちらもバージョンアップしている。最新版は“ユーカラK2”だ。4倍角、縦、横2種類の倍角、半角、¼角と、使える文字の大きさは6種類。罫線は15種類あって、カラー印字も可。

●発売：東海クリエイト、28,000円



印刷工房

ワープロの印刷機能を強化して、独立させたソフトと考えればいい。書体をフロッピー供給するところから、オプションの各種書体が出現した。

プリンター内蔵の漢字ROMの書体で打ち出すなら、漢字コードを送るだけですむが、“印刷工房”の場合、1文字出力に24×24ドット=576ドットもデータが必要とし、いちいちディスクドライブをアクセスするところから、当然、印字速度はメチャ遅い。が、ワープロの書体を自由にした功績は大。

●発売：(株)モーリン、14,000円(“JET-8801A/MR”版は18,000円)

+ 3 = 6、内蔵ROMの書体も入れると、なんと、つごう7つの書体から自由に選べることにあいたった。

注目はやっぱり“まるみちゃん”。かわいいねえ。でも、昔っから、じよしこーこーせーや、ちゅーがくせーロリは、こんな文字を書いていたわけじゃない。最近のこと。パソコンと同じくらいの歴史。ちゃんとシリアスな「文字の向うに少女が見える——変体少女文字の研究」(山根一眞著 講談社/1,000円)なんて本まで出てる。

内容を乱暴にまとめると、横書きのお手紙大好きジャンジャン書きまくり少女達があ、100円ファンシー・シャープ・ペンシルでもってえ、芯が折れないよーシンプルな動きでえ、横円運動の法則(ooooo)にのっとってえ、編み出したあ。と、こうなる。



「手書き連合」を作ったつボイノリオ商店の社長、つボイノリオさんの本職はラジオのDJ。書体は、番組に送られてくる膨大な枚数のはがきから選んで「ワープロの文字は、あまりに画一化されていて面白くない。じゃ、いっそのこと独自のデザイン文字、筆記体文字を使ってしまうと、科学が進むと、なんでも人間に近くなるでしょ。文字も同じですよ。もちろん、ワープロにはワープロの良さがある。そこに、手書き文字の良さを加えようというわけです」

このソフトが発売されてまだあまり時間はたっていないが、反響がすごいあるという。大半の人が面白く、笑える、と大絶賛。ワープロで笑うなんて、い時代になつたものだ。つボイさんは、「ブロックくずし」以来の大ゲームファン。しゃあ当然……「アイデアはあるし、リスナーの中にプログラマーもいる。いずれはゲームソフトを作りますよ。その時はよろしく!」ハイハイ、それはもう。軽くて楽しいゲームを待ってます!

げっ、そういや、ひら仮名も、平安
時代の日記お手紙フリークまめまめ宮
廷ギャルが発明したんだよね、確か。

評／宮森栄一(ワープロ俳句の会代表)

■つボイノリオ商店

■PC-8801シリーズ、X1turbo:
15,000円(5D)、PC-9801シリー
ズ:19,800円(5D)

まるみちゃん



ていねい君



きゃっ、どしたの あたし。すっごく かわしい字ね。わたし
 が“まるみちゃん”？ コーポロの書体なの？ えっ うそー
 あしうえあ、かきくけこ、さしすせそ、たちつと、なにぬねの、
 はひふへほ、まみむめも、やゆよ、らりるろる、わあい。わっ。
 ホントに 手書きなれ文字風じゃん。
 ニャンカ ホンカク的なれ文字とは、ちょっとちがうよーな気分
 がするけど、ま いーかしら、いちおう カーイイから。ほん
 とは グスン ち と チョンがくいこいこでる正しいれ文字に
 生まち

「カセー」のほうが、よかったのに。
 コーポロの

乱筆くん

乱筆くん



「おー」のほうか、よかったのに。
ロープロの。乱筆くん
あたし。イッ。
しは字 いっちゃん
か。い。ー
ーズのア。ー
た？ ゼーんび手書
ハーレムジャフルし
こねびち しちゃっ
ロックンロールし

内容 説
移転の
。説む
しか
か



Afterword

以上の明朝体批判は、編集長コジマをボスとするログイン明朝体顕彰会武闘派に対するものであり、読者の中の明朝派には、ちょっとしか向けていない。でも、でも、横書き明朝体はやっぱりダサイ。

問い合わせ先：つボイノリオ商店 ☎075-712-1986

うに、マホ
うに、ガでまてている
“ム”と“川”を書いている
か。名前はどうやら書けるらしいとか。
だ”まんじ”とかフキタンのカタカナは
頁だよ。海だよ。スイカだよ。

由井女史の、私ゆいします

OPERATION GRENADE

オペレーション・グレネード

●リアル度A級ウォーゲーム

『オペレーション・グレネード』は、ボードゲームの老舗SPI社のゲームをコンピュータゲームにしたものだ。シミュレーション超どシロウトの朝子嬢が、キャリア10年の弟、夜男君の猛特訓を受けて大奮闘するゾ。

入門！
夜男君のシミュレーション塾

「でも原点は、やっぱり軍人将棋だよな。ウォーゲームって言ったってさあ」

「愚か者〜！ 入塾を命じる！」

こうして私は、弟夜男の指導のもと、シミュレーション塾にたたきこまれたのです。以下、夜男の熱弁を出来る限り再現してお伝えします。夜男はおたくの権化ですので、自尊感情が妙に高い。少々お耳障りの点もあるかもしれませんが、この姉に免じて許してやってくださいな。

〔I. 講義編〕

俺がボードゲームの『オペレーション・グレネード』をやったのは、1年位前になる。SPI社らしく、きめ細かな戦場のシミュレーションが印象的だったな。この移植版はそんな原作のリア

ルさを忠実に受け継いでいたので、安心してプレイできた。

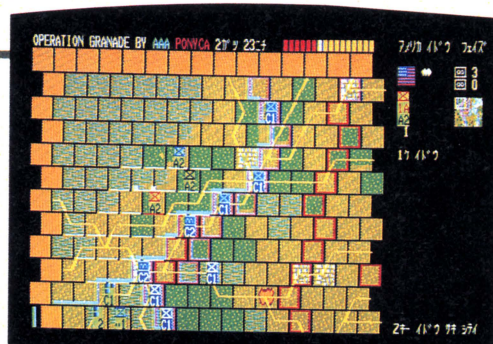
このゲームでは、プレイヤーはアメリカ軍を指揮する。言っとくけど、グレネード作戦は、弱体化している相手のドイツ軍が負けてあたりまえなんだ。だから、いかに多くのライン河西岸の都市を占領するか、多くの部隊がライン河を渡れるかが腕の見せどころだ。

特に、北部のGeldernとRheinbergの占領が重要なポイントだ。

——じゃあ、他の都市はどうでもいいんだ。それなら私もどうにかなるわ。

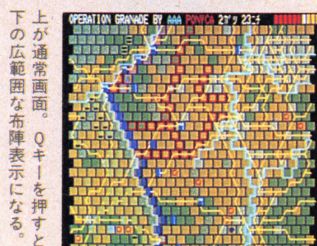
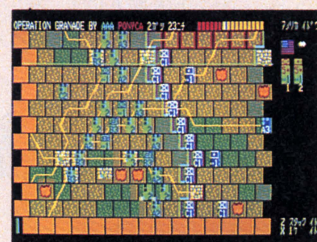
これだからシロウトは困る。この2つを占領する頃には、その過程で西岸のほとんどの都市が制圧下に入っているということだ。マップぐらいきちんと把握してから、ゲームを始めろよな。

次にルールだが、ボードゲームと違って、「初心者」、「通常」、「選択」の難



画面右側には、天候や航空支援数ほか様々な情報やメッセージが表示される。現在は、移動フェイズ中の画面である。

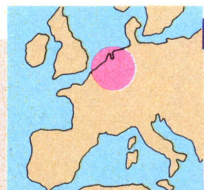
全軍の動きを把握しろ



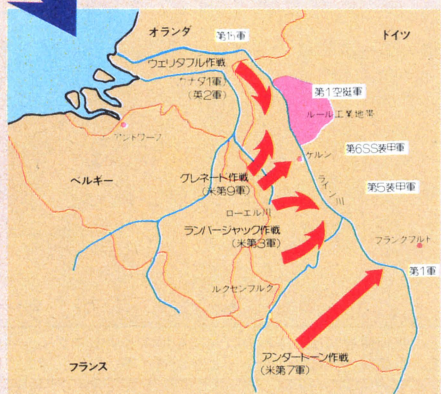
易度の違う3つのルールがある。箸にも棒にもかからない姉貴でも、俺のような百戦練磨のプレイヤーでも熱中できる仕組みなんだ。つまりね、ドイツ軍が作戦開始直前に、ローエル川ダムを爆破したんで、沿岸は水浸し。水が引いてから進軍するか、作戦を急いで沼地を進攻するか、作戦進行上の条件が変わるわけだ。見栄を張ったルールでやると、文字通り泥沼にはまるぜ。——じゃあ、プレイしてみます。

ちょっと待て。『オペレーション・グレネード』をプレイするには、「戦力不明」の醍醐味を知らずにやってほしくないぜ。これは原作にもあったもので、実際に戦闘するまで戦力が不明なのだ。実際の戦場では、情報の不確実性はあ

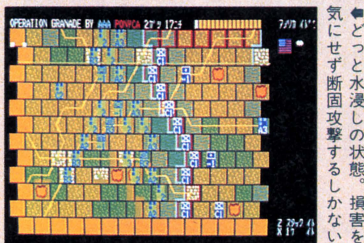
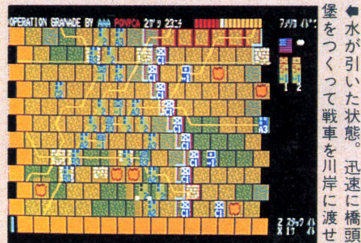
マップ特別解説



1945年初頭、大戦末期。ドイツ軍の敗北は目に見えていた。連合軍にとっての問題は勝敗ではなく、大戦の早期終結であった。そこで連合軍はライン河の西岸に布陣するドイツ軍を、4つの広範囲にわたる作戦でせん滅しようとした。グ作戦は、アメリカ軍が担当。



ローエル川氾濫



たりまえだもんな。1年前の感動がよみがえるぜ。とにかくこれのおかげで、以前のウォーゲームにないリアルさが加わっているんだ。これを考え出した作者には、賛辞を送るぜ。

〔II 実地編〕

——努力はしてるんですけど、遅々として作戦が進まないんですけど……。

仕方ないな、全く戦術的才能がないらしいな。全然おハナシになってないのは、戦車を使わないからだ。河越え攻撃以外は、常に戦車は歩兵と共同して攻撃すべし。戦車は数値からみると頼りなさそうだが、「諸兵連合効果」があるんだ。こんなことは初歩の初歩だ。

スタックはできるだけくずさないことも原則。攻撃時には最大限の戦力を動員するのも、基本中の基本だな。

ローエル川を渡る時は、歩兵師団で橋を確保しろ。ここでモタつくと、戦車師団や機械化歩兵師団の戦場への投入が大幅に遅れることになる。ライン川の方は、十中八九橋が爆破されるか

ら、こだわらない方がいい。徒労で終わる可能性が高いことを注意しておけ。

あとは、徹底的に前進するだけだ。包囲した敵の処理は、後続部隊と余裕のある第5軍団にまかせておけばいい。とことん北上することをすすめるぜ。

——なるほど。わかったような気がしました。でも、私には難しいな。

何だ、その士気の低さは！ 指揮官としての自覚が欠けている。さては、ゲーム終了後のメッセージで相当ひどく言われたな。あれはアメリカ、イギリス、ドイツの各国放送局が今回の作戦の報道をする形になっていて、プレイヤーの指揮官としての裁量を、冷酷に評価する。しかも当時の国情が反映されていて、非常におもしろい。ま、俺の場合は史実以上の大勝利だったから、余計興味深かったんだらうけどな。

だいいち、ボードゲームだったら、ブ厚いマニュアルを読みこなし、チャ

実践アドバイス

マーク	名称	アドバイス
	戦車	数値でみると決して強くないが、諸兵連合効果を心掛けて使え。
	歩兵	なんと言っても、地上戦の中心兵科。特に川越えの時に活用しよう。
	機械化歩兵	移動力といい、諸兵連合効果といい、本ゲーム中最も重要な兵科だ。
	特殊戦車	手強い要塞にはこれを使え。これ1個あるなしで大きく違ってくる。
	砲兵	どんな戦闘にも忘れずに砲兵支援をかけよう。ただし移動力に注意。
	自走砲	戦車、歩兵師団に唯一ついでゆける利点をもつ。快速性を生かせ。
	国民突撃隊	竹やり部隊のドイツ版。連合軍が都市に侵入すると出現してくる。
	空援	ドイツ空軍の誇る精鋭降下猟兵。あなどっていると、痛いメにあう。

マップ表記の違い

一般向け



マニア向け



上の2つの写真が同じに見えるようでは甘いな。兵科記号を熟知している上級者は、当然下の画面でプレイするはずだ。兵科記号を憶えておくのは常識だぜ。

ート片手にゲームを進めなくちゃならないところを、たいしてルールを覚えなくても遊べるんだから楽なものだ。プロの俺にとっては、何だかルールを一方的にコンピュータの手の内に握られているような気がする。

夜中だろーが、長くかかろーが、ましてや姉貴みたいにメチャクチャ下手であっても、対戦してくれる相手がいる。これもよくよく有難く感謝しておけよ。ボードゲームでは考えられん。——1人で2人分のサイコロを振っている姿は、いつ見ても悲哀に満ちていたものね。おっとっと、失礼しました。

低次元な話をする暇があったら、努力しろよ。敏腕の戦術家と言われるには、どん欲に戦歴を積むことしかない！
評／由井朝子（K大学心理学教室所属）

■ボニー

■PC-8801シリーズ、PC-9801シリーズ、X1シリーズ、MSX2：6,800円(3.5D、5D)

Afterword

マップのスクロールを行なうキー操作が少々煩わしい。やはり、四角ヘックスを採用したせいだろう。移植は限りなく原作に忠実である。選択したルールによっては、上級者もかなり手こずるだろう。

問い合わせ先：(株)ボニー ☎03-265-6377

大戦略

POWER UP SET

パワーアップ
セット

● 尉官レベル向けウォーゲーム

その名のとおり、
力強い!!

大戦略パワーアップセットは、1月号のソフトウェアレビューで紹介したウォーゲーム「大戦略」のレベルアップバージョン。マップ数やスピードだけでなく、コンピュータ側の思考がどれほど改良されたかがみもの。

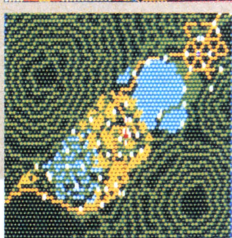
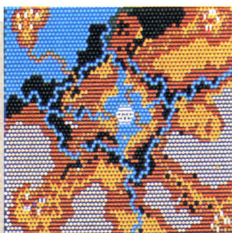
このソフトは、その名のとおりのシステムソフトのウォーゲーム「現代大戦略」のレベルアップバージョン（現代大戦略がないと動作しない）。ページが少ないので「現代大戦略」についての説明は割愛させてもらう。詳しく知りたい人は、1月号のソフトウェアレビューを見てください。ドゾ、ヨロシク。

話は、いきなり「パワーアップセット（以下セット）」となる。で、どこがパワーアップしているのか、というと、「新作マップが30個!」、「3種の新兵器の追加」、「コンピュータ側のスピー

オリジナル・マップ

●砂漠と山を大胆に配した消耗戦型のマップだ。

●深い森が左右に迫る。機動力がモノを言いそうだ。



●中部山岳地帯を模したマップ。名古屋あたりが、1番の激戦区かな!?



日本の地図 風マップ

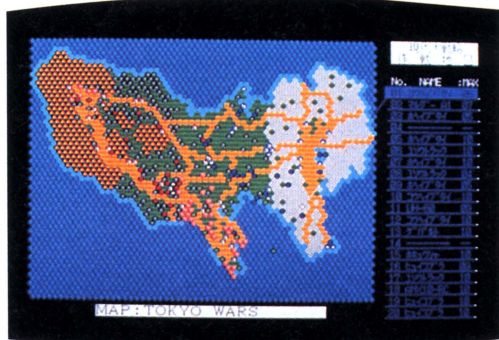


●名古屋を中心とした伊勢湾のマップ。渥美半島をどう使うかがカギ!!

●九州である。左右の海岸線に、どう戦力を配置するか、だと思ふな、ウン。

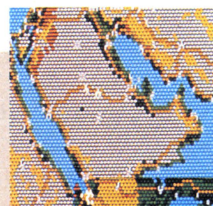


●「パワーアップセット」も、基本的には「大戦略」と同じ。画面は東京(?)のマップだ。



てないダメなのだ。コイツは手強い!と、かくいうワタクシは、マニア、というほど強くはないんだけど、これなら尉官クラスのボードゲーマー(?)でも納得できる。絶対オススメのウォーゲームだと思うな。

評/新井創士(比較ゲーム分析家)



●今、最もキナ臭いイラン、イラクを含む中東のマップだ。



●北アメリカのマップ。アメリカの内戦? 南北戦争でもやるのかしら。

外国風マップ

■システムソフト

■PC-9801:5,800円(3.5D、5D)

※このソフトには、別売の「現代大戦略」が必要で

Afterword

マップ数やスピードなど「現代大戦略」に比べ大幅にパワーアップしている。とくにコンピュータ側の思考ルーチンはベリグー!で、尉官クラス(中レベル)のボードゲーマーも納得できるだろう。

問い合わせ先:(株)システムソフト ☎092-714-6236

見習いルークの単独レビュー



ARION

●映画回想アドベンチャー

『機動戦士ガンダム』や『クラッシュアジョー』でおなじみ、安彦良和氏が原作・脚本・監督を勤めたアニメ映画『アリオン』が、アドベンチャーゲームになった。しかも、グラフィックは映画の画面をデジタイズ。アニメファンには放っておけない1本だ。



●口がきけない少女、レスフィーナ。アリオンの妹だとわかるが、一転……。

ルークです、こんにちは。今月はボクひとりでレビューします。ハン・ソロは、どうもアニメが苦手みたいなんだよね。実はボクもアニメってあまり得意じゃないけど……けど、頑張ります。「アリオン」の特徴は、まずアニメ映画をゲーム化したものだってこと。しかも映画の原作・脚本・監督は、安彦良和さん。ボクだって名前を知ってるくらいなもの、アニメファンにとっちゃ

相当、気になる作品だろうね。次の特徴は、グラフィックが映画の画面をデジタイズしたものだってことかな。全部で50枚以上ある。映画を見た人は、「あ、この画面はあそこのシーンだ」なんて喜んでるらしい。で、シビアなファンになると、「この2コマあとの絵の方が、もっといいんだけどな」とか文句言ったりして、おかしいね。

ゲームは、最近ポピュラーになったコマンド選択式。画面右にズラッと表示されているなかから、適当なものを選ぶようになってる。

ボクはまず、何の先入観も持たずにゲームをやってみた。そしたら、全くダメ。東も南も北も、すぐに殺されちゃう。残った西（「西」って苦手なんだよね）に行ってみたら、アテナ兵に叩きのめされるしさ。でも、ここであきらめちゃいけない。次の画面で、レスフィーナとかいう可愛い女の子が出てくる。それで、コマンドのなかに「だきつく」っていうのがあ



●左はアテナ。その上は彼女の父、ゼウス。上は黒の獅子王(プロメテウス)。いろんな人物が複雑に絡み合うのだ。

■画面右のコマンドを選択。画面下には、状況説明や登場人物のセリフが表示される。デジタイズした画面は、きれいでいい。



みんなのヒーロー願望を満たしてくれるゾ

ったから、これを選んでみたワケ。……思ったとおりゲームオーバー。どうも、アリオンのストーリーを知らなすぎたみたい。そこで、映画はもう終わってたから、全5巻の漫画を読んでみた。舞台はエーゲ海のトラキア地方。地上、地下、海を支配する神様3兄弟の権力争いの物語で、難しいっていうか、奥深い話だね。主人公アリオンってのは、この争いに巻き込まれた勇気ある少年ってワケ。

漫画を読み終えたボクは、ゲームにもう一度チャレンジ！ そしたら、案外簡単に最後までいけた。映画を観た人なら、もっと楽しんじゃないかな。

アリオンの冒険を再体験するつもりでプレイすると、ヒーロー気分ひたれて実に気持ちいい。つまりこのゲームは、「体験型電子漫画」なのだ。でも、普通のアドベンチャーを期待すると失望するかも。これは、「アリオン」に限らず、映画をゲーム化したものにつきまとう宿命だろうけどな。

評/ルーク (いつまでたっても半人前のログイン編集部見習い)

■アスキー

■PC-8801シリーズ:7,800円(5D)

Afterword

ゲーム中、何か所か戦闘シーンがある。といっても闘うか、逃げるか選ぶだけで、ダメージが100パーセントになるとゲームオーバー。勝敗は乱数で決めているみたいで、ここがちょっと不満だな。

問い合わせ先：(株)アスキー ☎03-486-8080

SKYGARDO

スカイギアルド

●照準独立移動型多機能アクション

“ザ・スクリーマー”や“アウトロイド”で、近未来の世界でのRPGを楽しませてくれたマジカルズウが、今度はシューティングゲームで近未来の世界へ連れてってくれる。それが“スカイギアルド”だ。MSXとはとても思えない美しい画面のこのゲームを、ソフ評委員長と風紀係の2人が歯に衣きせずレビューしたぞ。

小林 こんばんは。ソフ評のお時間がやってまいりました。高校生委員長の小林ツネオです。

鮎川 風紀係の鮎川久美、16歳です。よろしくお願いします。

小林 随時委員募集中なので、ドンドン応募してちょーだい。特に女の子は熱烈歓迎するよーん、と。ところで、今日のお題はなんだったっけか。

鮎川 今月は“スカイギアルド”、マジカルズウの新作です。

小林 おおっ、あれか！ 空中と地面の敵を射ちまくる、いわゆるひとつのセビウスタイプのシューティングゲームだな。

鮎川 しかも2ドット単位のスクロール！ スクロールでっせ。そ

やっぱりアクションゲームはいいね

れも、地上と地下の2層構造になっていて、自由に行き来できるのよ。

小林 MSXでもやればできるんだねー。グラフィックもていねいにつくられてるしね。でも、このドロドロしたタッチは賛否がわかれるんじゃないかなあ。

鮎川 私はキライだよーん。一所懸命作っているのはわかるんだけどね。

小林 努力は認めるけど、努力ってほら、しょせん努力だから。もうちょいセンスがあればよかったのに。

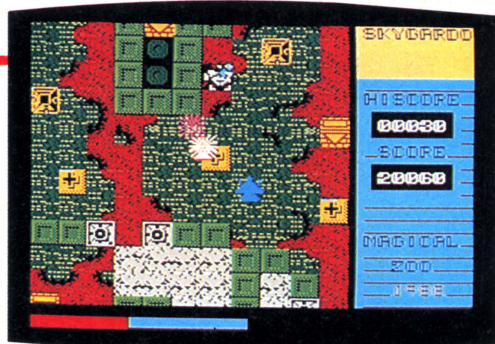
鮎川 そのとおり。なんかこう、ゲーム全体にスカッとしたものがないのは、センスの問題でしょうね。

小林 でもさ、機能はいっぱいあるよ。地上物を撃つ照準をべっこにヒューツと動かせる大技もある。

鮎川 あれにはビックリさせられちゃった。でもいったい何に使うのかなあって思っていたら、地下に行くと、この移動照準が大活躍、てなわけ。

小林 あの地下はムツカシイ。すぐ死んじゃう。わけわかんない。

鮎川 そうなんだっ！ 地上はまだしも、地下にいくと何がなんだかさっぱりわからない。どんどんエ



●これが標準的な画面である。隊をなして来る空中物を撃ちながら、地上の敵をねらう。うー、アクションでんなあ。

ネルギーは吸い取られるしい、敵の攻撃はしつこいしい。

小林 しつこいやつは、ほんとと嫌だよな。しつこいやつてさ。ほんとしつこいやつてね。

鮎川 なんか8万点いくと、エリアがかわって新しい展開があるらしいんだけど、8万点もいく人いるのかしら。

小林 そうだね。ちょっとバランス悪いところもあるけど、けっこー遊べるからいいじゃん。

鮎川 とはいえ、とても難しいから、1人でやるより2人で協力しあってやるのがいいみたい。そのときは1人はジョイスティックで空中攻撃、もう1人はキーボードで地上攻撃を受け持つのよ。ね、いいアイデアでしょ。

小林 あっ、それいいね。じゃあ、今からやろうか。なっ。

鮎川 そうしよう、委員長殿！

小林 うん。10万点突破だゾ！

評/小林ツネオ(ソフ評委員長)

鮎川久美(ソフ評風紀係)

■マジカルズウ

■MSX:4,800円(C)



●左側の写真は、地下に入ったところ。地下には、エネルギー捕給源がたくさんあるよーん。



ソフトウェア評議委員会とは？

ログイン編集部にいる頭のふるーいオジサンやオバサンたちの書くレビューでは満足できない——そんなわがままな少年少女たちの熱血冒険ソフトウェア評議委員会だ。ソフトに対する愛や怒りを全国にまきちらしたい君やあなた、今すぐ、「ログイン編集部 ソフトウェア評議委員会」係まで、400字程度でしっかりレビューしたものを送ってくれ。面白いレビューが書ける人は、誌上でパシパシとりあげていくぞ。気合いを入れて書いてくれよな。

Afterword

ユラユラゆれながらの2ドット単位のスクロールは、初めのうちは気持ち悪いが、慣れれば大丈夫。それにしても自機が1機しかないのはつらい。せめて3機はほしいところだ。(小林ツネオ)

問い合わせ先：ストラットフォード・コンピューターセンター(株) ☎0488-85-5222

岡本太朗の、ゲームはバクハツだあ!



●全国縦断運送屋ゲーム

オートマチックのトラックを運転して、日本国内を北から南へ、東から西へ。“ペイロード”は、お金をためてやがては社長をめざす、一種のドライブゲームだ。はたして岡本太朗にトラック運転手の素質はあるか!? では、お手並拝見。

私は大の旅行好きである。乗り物の窓から眺める移りゆく風景、ふとかいまみる土地の人々の生活……ほどよい感傷にひたるのも、時にはよい。

そんなわけで、“ペイロード”はプレイする前から心ひかれるものがあった。積み荷を目的地まで運ぶという行為は、まさしく旅だ。ゲーム開始時のスタート地点は札幌。そこから指定された土地まで荷物を運ぶのだが、目的地は毎回違う。行くあてのない旅という感じで、これも気に入った。

運転するのはトラックには珍しくオートマで、最大積載量32トン。こんな大きなクルマを私に運転できるのか、と少々不安になってきた。しかし本物ではないから、なんとかなるだろう。

いや、参った。トラックの操縦が難しい。道端に突っこむわ、車線を間違えるわで、事故の連続だ。事故を起こすと免許の持ち点減点、残り時間と所持金減少。これではとても、運転手稼業は動まらない。キーを操作するかわりにジョイスティックを使ってみたが、それでもうまくいかない。

不朽の名作「ポールポジション」ではけっこういい線いっていたから、これもうまくいくと思っていたのだが……。慣れもあるのだろうが、操作性にいまひとつ問題があるような気がする。

さて、スピード違反でパトカーにつかまり、事故を繰り返しながらも、なんとか目的地に到着した。が、嬉しくない。私が求める感動がないのである。ゲーム中、カーレースにつきものの抜きつ抜かれつの要素がなく、1人 tantan と道路を走るだけで、他と競い合うスリルと興奮がないからだろう。いや、もしかするとスリルを求めた私が間違っていたのかもしれない。

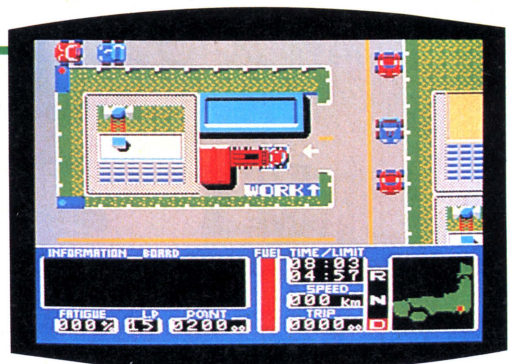
所持金、免許持ち点や燃料が0になるとゲームオーバー。そして、所持金が100万になると、運送屋の社長になって、めでたしめでたしのハッピーエンドだ。だが、私には無理だろう。

嬉しいのは、お金をためてチューンナップした時である（が、金はなかなかたまらない）。ターボを着ければスピードアップ、現在地や周囲の情報を教えてくれる無線機などだ。

残念なのは、各地で観光できないことである。目的地に向かい、ひたすら走り続けるだけだから、情報も何もなかったものではない。貧乏旅行でもいい、仕事がらみの旅行は、もういやだ。よし、今年の夏は修善寺に行くぞっ!

評/岡本太朗(ゲームアーティスト)

■ソニー
■MSX: 4,900円(C)



◆ゲームのスタート地点、札幌の配送センター。指定された町に荷物を運ぶのだ。今回の目的地は、東京だあ!

チューンナップだ

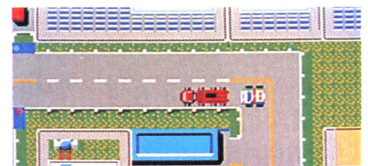


◆お金をためたら、トラックを整備しよう。ガソリンスタンドやドライブインなどもある。

信号もない田舎町



◆都会は信号だらけだが、田舎には信号ひとつない。ここは確か秋田か山形あたりだっけ。



◆スピード違反でパトカーにつかまることもある。もちろん信号が赤の時は止まること。



◆夜は暗い。もっと強力なライトを取り付ければ、もっと広い範囲が見えるようになる。

運転手稼業はつらく厳しい!

Afterword

ゲーム経過をセーブできるのは嬉しいが、私には今のところその必要がない。初心者には、まずトラックの運転に慣れることだ。画面を上から下へ向かう時も、左折は左折。これに慣れるまでが大変だ。

問い合わせ先: ソニー(株)お客様相談センター ☎03-448-3311

今月は青柳ういろうウィズプとさくら1号がギセイ者だ!

三 国 志

模 擬 的 中 国 大 陸 英 雄 盛 衰 伝



「三国志」は光荣歴史シミュレーションゲーム三部作の3目。史実よりも、文学作品の三国志を演出するのに力を入れた点が、さすがはシブサワコウといわせてしまうのである。シミュレーションゲームの奥義を体得したものだけが生みだせる、この完成度の高さは、芸術ともいえるのではなからうか。そしてまた、彼の三国志の世界に対する思い入れが、その芸術に熱い血潮をかよわせているのである。のめりこんだら徹夜は必至のゲームなのだ。

吉川英治的英雄列伝

三国志で男をみがけ!

ういろう うー、ねみーな。ゆうべ徹夜したもんだから、大学でも講義中グーグー眠っちゃったぜ。

さくら このコーナーのタイトルからしてゲームをしていたんでしょ。

ういろう いいや、文豪吉川英治先生の大作、三国志を読んでたんだ。三国志は正確にいうと、三国志演義ってなまえて、千年近く昔の中国文学なんだけど、それをもとにした吉川先生の三国志は日本人向けにアレンジしつつも、原作の味をしっかりとこしている、サイコーの歴史小説なんだぜ。

さくら ぼくも読んだことあるよ。雄大な設定と、迫真の人物描写に引きこまれたなあ。文庫版は全部つかさねると20センチメートルくらいあったけど、最後までワクワクし続けて読んだ覚えがあるよ。男ならあれを読まなきゃだめって感じだね。



★英雄の人数以内で、何人でもプレイできる。
1人で遊ぶときはコンピュータが対戦相手だ。

ところでさあ、三国志のシミュレーションゲームがあるの知ってる?

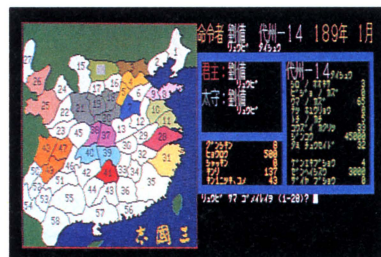
ういろう なにっ? シミュレーションゲームにはチトうるさいオレだが、そいつは初耳だな。で、どんな内容なんだ?

さくら 一般的シミュレーションていうのは、実際にあった戦争や、フライトシミュレーターのように、実際に体験するとこういう感じだろうなっていう感覚を、もとにして作られるみたいだけど、この三国志の場合、文学作品の三国志を素材にしてデザインされてるんだ。どうやら、吉川英治の作品をテーマにしているみたいだよ。

ういろう なるほどな。東洋史の教科書にでてくるような三国時代をシミュレートするんじゃなくて、あえて、脚色されてる文学作品をシミュレーションゲームにしたってワケか。なかなかやるじゃねーか。そのほうがドラマチックな仕上がりになるもんな。

さくら シミュレーションゲームを作るときは、必然的に、歴史や現実の世界のできごとを、簡略化したり、誇張したりするんだけど。文学三国志自体が、ある程度フィクションを含んでいるので、すんなりと自然にゲーム化することができたんじゃないかな。うまいアイデアだね。

ういろう するってえと、そのゲームには、オレの愛する曹操や夏侯惇なん



★画面右にでているのは、その国の財力、武将や兵士の数、土地の価値などの各種情報だ。

かが出てくるんだな。司馬仲達や程昱や許褚や曹丕や龐徳や、それからえーと……。うおー、すげーじゃねーか。

さくら 口から泡とばさないの。みんな曹操の部下ばかりだね。曹操が好きなら、曹操に成りかわってプレイすればいいし、劉備玄徳にだってもちろんなれる。袁紹みたいなマイナーどころや、馬騰なんかも通ごのみでおもしろいよ。まあ、ぼくは劉備が一番好きだけどね。キャラクターへの思い入れがゲームをずっとおもしろくしてくれると思うよ。

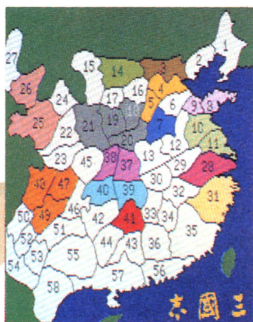
ういろう しかしなあ。本で三国志を読んだことのない人にはつまんねーんじゃないのか? 人形劇や漫画もあるけど、それすら見たことのない人にとっても、おなじようにおもしろいかな。

さくら んーむ。シミュレーションゲームが嫌いで、三国志を読んだことも読みたいとも思わないという人には、ちょっと興味わかないかもね。でも、万人にウケるゲームなんか無いんだ、

「中国大陸は戦乱の渦だった」の図

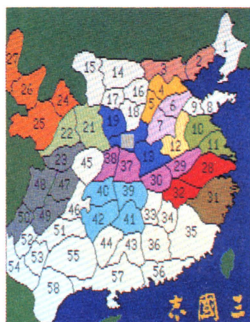
シナリオ1

一八九〇〜一九五五年
打倒董卓



シナリオ2

一九五〇〜二〇一〇年
曹操の名頭



シナリオ3

二〇一〇〜二〇八〇年
新時代の幕あけ



★シナリオは全部で5つ。各プレイヤーの領地は色別に表示されている。ちなみに、曹操は青、劉備は緑、孫權は赤になっている。シナリオ開始時点で、キャラクターによって勢力に差がある。後期の曹操はダンゼン有利なスタートを切れるし、初期の劉備はとっても苦勞するのである。

と考えれば、この三国志はとてもすぐれたゲームだと思うよ。このゲームをキッカケに、シミュレーションゲームや文学三国志が好きになってしまうってこともありうるとぼくは思うね。ういろう オマエ、三国志に惚れとるな！ このウワキもんが！

さくら ウワキってなんのこと？ 客観的に見て、三国志は完成度の高い作品だよ。マップや外交コマンド、農民や部下の忠誠度なんていうシステムもよくできているんだ。コマンドが20もあって覚えるのはちょっと大変だけど、それぞれ目的や用途がはっきりしているし、必然性があるものばかりなので、はじめのうちだけマニュアルを見てプレイしていけば、自然と全部使いこなせるようになるはずだよ。

ういろう どれ、マニュアルを見せてくれ。ふむふむ、治水に開拓、築城、人材登用なんてのもあるな。

さくら 天下を手中におさめるには、

良い配下を得ることが第一条件だね。劉備は諸葛孔明を家臣にできたおかげで、一国の主になった、というのは有名な話だよ。「三顧の礼」とか「水魚の交わり」などのコトワザは、劉備と孔明の間のエピソードがそのまま、現代の日本まで語りつがれたものなんだね。ういろう なんとなく教育テレビみたいなノリだな。この18番目の放浪ってコマンドはなんだ？

さくら ぼくは教育学部なんだからしょうがないでしょ。放浪とはね、自分が致命的な状況におこまれて、どうにも挽回できそうになくなってしまったときに、国を捨てて起死回生のチャンスをめざし旅に出ることなんだ。そのほかには、人材や鉱物資源を探す搜索コマンド、兵糧の売買や借金をする取引コマンドなんてのもあるよ。

ういろう 兵糧ってなんのことだ？

さくら そんなことも知らないの？

徹夜で三国志読んだんでしょ。兵糧と

シナリオ4

二〇八〇〜二五〇〇年
孔明出廬



シナリオ5

二五〇〇年以後
三國の時代



は、軍用の食料。つまり兵士や城内の人間の食へ物ってことだよ。

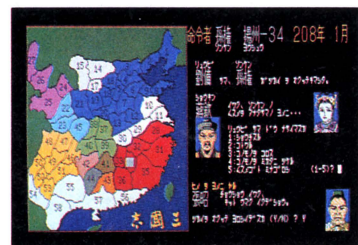
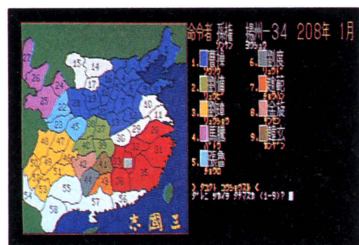
ういろう 知らんで悪かったな。ちょっとゲームにくわしいからって、いー気になるなよ。

さくら ういろう君、そんないいかないでしょ。人が親切に説明してるのに。だいたいキミは口のききかたが、ぞんざいだよ。

ういろう べらんめえ。そんなにそのゲームが好きなら、ゲームで決闘しようじゃねーか。ふたりでもプレイできるんだろ。オレが勝ったら、その思いあがった態度をあらためろよ！

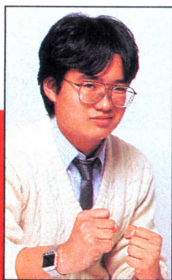
さくら 別に思いあがっちゃいないけど、そうまでいうなら受けて立とうじゃないの。後で泣きみないように！

舞台ウラでの熱い闘い！

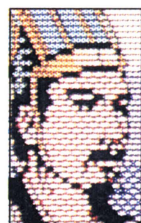


★「ヨヨヨ……、お国のためならこの操も捨てましょう」美しい姫と引きかえに、和平を結ぶことができる。自国の保全のためには、いかなる代償も惜しんではいけない。冷酷な世界だ。

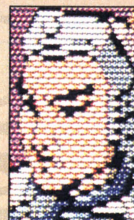
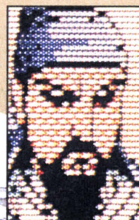
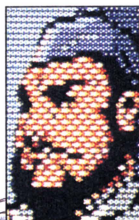
天下盗りを狙う英雄ふたり
そしてその腹心の武将たち



曹操子孟徳 (ういろう)



劉備玄徳 (さくら)



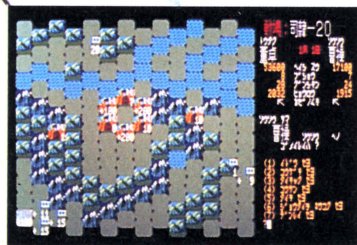
2000年の時を経て蘇る 曹操対劉備宿命的対決

ういろう オレは曹操をとるぞ。モンクねーな！ シナリオは4だ。いいな！
さくら いいよ。じゃ、ほくは劉備だ。まず、はじめの3カ月は治水をして、国をととのえ、民を安心させるんだ。そして夏は開墾。農地を増やして、みのりの秋を待つのが定石だね。
ういろう なにをブツブツ言ってんだ。そんなことマニュアルにも書いてあるぜ。へっへっへっ。収穫はバッチリだな。来年の秋に向けて、また、治水工事と農地開墾に精だすぞ。



▲火計の図。兵糧周辺に火の手があがっている。曹操軍は風前のともしびなのであった。

さくら 威勢ばかり良くて、消極的だな。じっとしてたってだめだめ。自分の国のまわりに、だれの勢力圏でもない空白地域があったら、はやめに侵入して確保しないとたほうがいいね。戦争しないで領土を広げられるのは今のうちだけなんだから。秋のうちにとれるだけの土地をとっておいて、冬の間、農民にほどこしをして、手なづける。春からは治水と開拓をすれば、秋にはまた新しい財源になるってワケさ。
ういろう 「忍」の一語が基本だぜ。ヘタな理屈ならべたってムダだな。忍びがたきを忍び、耐え難きを耐える。この苦汁の年月を経て、はじめて真の実力ある国家が建設できるってもんだ。



▲武力で敵国をうばうには、兵士の数だけでなく、武将も多いほうがいい。包囲するのだ。

とはいっても、少し兵を集めて戦の準備だけはしておくか。

さくら むひひひ。ノロマなういろう君がボーッとしてるうちに、国がずいぶん増えたな。2度目の秋はもうすぐだ。収穫が多ければそれだけ税金も増える。税金が多ければ、たくさんの兵士をやとえるし、いい武器を装備できる。そして敵が兵力を高める前にたた



く！これが兵法の極意よ。うひひひ。
 ういろ う 薄気味悪いヤツだな。シミュレーションおたくめ。ひたすら、忍んでいようと思ってたが、さくらの好きにやらせるのもシャクだ。冬になって動けなくなる前に、先制攻撃をかましてやる。おろ？画面が変わったぜ。
 さくら これが戦闘時のヘックス画面だよ。ヘックスといっても六角形じゃないんだ。四角をずらして並べた変形ヘックス画面なんだよ。さあ、ういろ う君。どっからでもかかってきたまえ。
 ういろ う じゃ、遠慮なくやらせてもらうぜ。引き連れてきた武将を散らせて、城を包囲してやる。敵を全滅させるか、城を全部うばえば勝ちだったよな。ははは。ラクショーだあ！おろろろ？なんだこの火は、ぐああ〜。火攻めだ〜。逃げろ！全軍風上へ向かえ！あら？持ってきた兵糧にさくらの手下が！兵糧とられちゃった。ずいぶんとあつけない敗北……。
 さくら これが火計だよ。草木に火をはなつと、風下にむかって燃え広がっていくのだ。これで侵入者の兵糧基地を包みこみ、兵糧を守る隊が火から逃げたスキに、火中を突破して兵糧をう

ばうってすんぼうさ。
 ういろ う どうしてオマエは火の中を通っても焼け死なないんだよ？
 さくら 火の上で止まったら焼かれちゃうけど、兵糧の上を通過するだけでいいんだ。火のないところから兵糧基地に行き、火のないとこへ抜ける。これで侵入者は食料切れで退却だね。
 ういろ う そんなのインチキだ。そんなことできるんじゃ、攻め取るなんてムリじゃねーか。くそおくそおくそお。
 ———それから5年の後———
 ういろ う くそおくそおくそお。あの火計でやられてからというもの、調子が悪くて、押されっぱなしだ。だいたい。あの火計ってのはヘンだぜ。いいアイデアだとは思うけど、侵略者がコンピュータ担当だったら、もうほとんど100パーセント撃退できるんじゃないか？コンピュータの思考力で火計を避けられるとは思えないぞ。
 さくら 実はそうなんだ、コンピュータが攻めてきたら火計でまず安心だね。でもね、このゲームの基本は、あくまでも武将の管理や登用にあるんだ。優秀な武将をたくさん持てれば、もう勝ったようなものだよ。火計がどうのと

青柳いろいろ

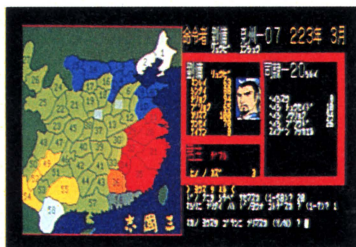
私はこのゲームがキライだ！

私はこのゲームがキライだ！これは負けおしめでも、三国志というゲームそのものがキライというわけでもない。人間がやるキャラクター以外を担当するコンピュータがキライなのだ。まったく行動が理不尽このうえなく、ときには常識では考えられないことまでやってくれる。まったく人間どうして戦うぶんには最高ののに、コンピュータのバカ。

いった戦術的なことは小さい問題で、知力武力ともにすぐれた武将を集めることが戦略的に重要なんだ。

ういろ う なるほど、それで他国から武将を引きぬいたり、金を与えて忠誠心を強めるコマンドがあるんだな。人が時代を作る。うーん、吉川英治の三国志を見事にシミュレートしてるな。単なる陣取りゲームや、せいぜい軍人将棋程度のシミュレーションゲームが多いなかで、本物のシミュレーションと呼べるゲームだよ。

さくら ほくの口調に似てきたよ。ういろ う君もわかってくれたみたいだね。飛行機や戦車じゃなくて、人間のドラマをシミュレートしたのが三国志なんだよ。ああ、いつのまにか、夜が明けて朝がきた。また、徹夜しちゃったね。
 ういろ う くやしいけど、なんとなくすがすがしいぜ。まだ挽回の余地はある。放浪にでてチャンスを狙うぞ。希望に満ちた放浪だ。待ってろさくら！
 さくら おう！楽しみにしてるよ！！



●緑の劉備が、青の曹操を北に追いつめている。曹操の形勢はきわめて悪いようだ。

敗者は 流浪の旅に出る



●暗く悲しいうしろ姿だけれど、心の中には熱い野望がうずまいている。



S. MATSUMOTO

SHARP

狙いすまして



最高得点も、必勝プロセスもビデオに録れる、初のマルチビジュアル端子搭載。

いまゲームハンティングが最高に面白い

難攻不落のシューティングゲームや難解なパズルアクションゲームなど、プレイしながらその過程をそのまま鮮明に録画。後で再生すれば、攻略法もじっくり研究できるし、隠れキャラクターやウラ技も確認できる……。ベストスコアの達成や、最終面をクリアした決定的瞬間もバッチリ残せます。ゲームに熱中できるジョイカードも標準装備。もちろん、コンピュータ画像をビデオのタイトルづくりに活かしたり、ビデオ入力端子付カラーテレビをディスプレイとして使用でき、いよいよ遊び心も加速する——。

先進機能にもうれしい対応

テレビやビデオなどの映像をもとに、イメージ豊かなC.G.が手軽に創れるカラーイメージボード^{※1}、自然に近いシンセサイザーサウンドが楽しめるステレオタイプ^{※2}のFM音源、さらに話題のネットワークにアクセスしたり、仲間同士でデータやメッセージ交換ができるパソコン通信^{※3}にもうれしい対応。X1Gならシステムアップ自在、キミに合わせて成長するぞ——。

※1 カラーイメージボードCZ-8BV1 標準価格39,800円、さらに24ドット熱転写カラー漢字プリンタCZ-8PC1 標準価格69,800円と組みば鮮やかに印刷できます。※2 ステレオタイプFM音源ボードCZ-8BS1 標準価格23,800円(スピーカ2本1組)標準装備・ミュージックツール同梱。※3 モデムユニットCZ-8TM1 標準価格29,800円(通信ソフト・RS-232Cケーブル同梱)いずれも別売です。

…遊ハンター X1G新登場。



Model 30

パソコンテレビ
X1G

7月1日発売

X1の系譜を受け継いだ優れた機能

- X1シリーズの豊富なソフト資産が活用できるコンパチブル設計
- 高速ベントなど多彩な強力グラフィック機能
- 入力、表示も簡単な漢字ユーティリティ
- 122Kバイトの大容量RAM(メインメモリ64Kバイト)
- JIS第1水準漢字ROM内蔵(Model 30)
- 8オクターブ3重和音のサウンドゼネレータ

Model 30(ミニフロッピーディスクドライブ2ドライブ内蔵) パーソナルコンピュータ+キーボード……CZ-822C(B・E)……標準価格118,000円
Model 10(高速電磁メカセットレコーダ内蔵) パーソナルコンピュータ+キーボード……CZ-820C(B・E)……標準価格 69,800円
 ■14型カラーディスプレイテレビ……CZ-820D(B・E)……標準価格 79,800円 ■14型カラーディスプレイ……CU-14G(B・E)……標準価格 49,800円
 ●品番中の()表示は、B(ブラック)・E(オフィスグレー)を示します。

ひとりひとりのパソコンスタイル、選べる3バリエーション

専用ディスプレイテレビでアートワーク



※4

専用ディスプレイでパソコンに熱中



ビデオ入力端子付テレビで迫力のゲームプレイ



横幅33cmの小型コンパサイズ。タテ・ヨコ自在だから組み合わせ・レイアウトも多彩です。●写真はいずれもModel 10です。
 ※4 CZ-8SS2 標準価格5,500円

SONY

勇敢な少年を求ム。 ただし、魔法をうまく使えること。

マジックステッキ
魔法のつえ。これを手
にすると、弾のどく距離
が2倍になるんだ。



タイムストップ
敵の動きがすべてス
トップ。その間に、目的
地に一歩でも近づこう。

カッター
これは、前方の敵を一
瞬のうちになぎたおし
てしまう強力な魔法。



ポーション
解魔剤。敵の魔法に
かかっても、これを飲
むとすぐに元にもどる。

ファイアー
ウィズが炎に変身し、
無敵になる。ただし、敵
の魔法で元にもどる。



ミクラス
ドラゴンの息子。でも、
父の悪徳をにくんで
いる、ウィズの味方だ。



ボンバー
画面の中に現れてい
るすべての敵を、一撃
でやっつけてしまう。

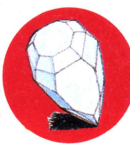


クイック
これを使うと、ウィズの
スピードが増し、敵も
この速さにビックリ。

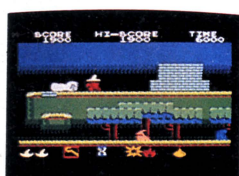
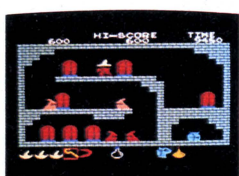


カギ
ドラゴンをやっつけ
ると手に入る。姫を助け
出すには3個必要だ。

クリスタル
手ごわい魔界獣にす
ごい威力を発揮する。
とても強力な魔法だ。



MAGICAL KID WIZ このゲームのヒーロー。君がウィズになって、ティルト姫を救い出せ。



あらゆる手段を使ってプリンセスを救え。これぞ冒険活劇——スーパーアクションゲーム。

ある日、魔法の国のティルト姫が、魔界に住むドラゴンのしわざで、何者かにつれさられた。どうや

ウィズが姫を救い出すために立ちあがった。彼は、子供ながらにして魔法を誰よりもよく使えた。ウィズはひとり、ドラゴンの住むジルク城へ向かった。魔界獣の住む世界は魔界の森、地下迷宮、魔天井の3つに分かれ、それぞれにドラゴンが潜んでいる。

ティルト姫を救い出すには、3匹のドラゴンを倒し、3つのカギを手に入れなければならない。まずウィズがすることは、魔界の森でいろいろな魔法を身につけること。なぜなら、敵はドラゴンだけではなく、その大勢の子分たちがウィズの行く手をささげているから、

とまらない面白さ。MSXゲーム

ソニーカタログ



シラス
蛇の一番の下っば
のろまなと思ってあな
とると、やられてしまう

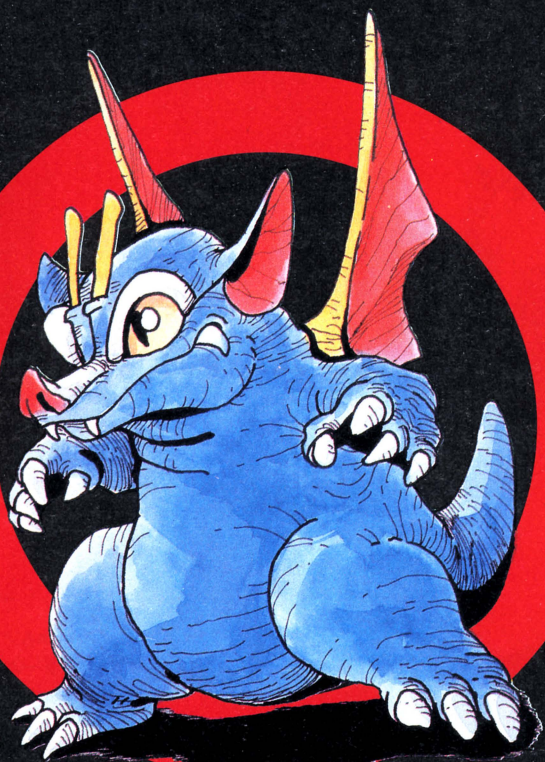
オー
魔界に住む謎のお面
口からくまじくハ
ワーには気を付けよう



ブリッス
シラス、タレシラスを
しめる時分 強力なマ
スクを身につけている



ケキヨ
魔天井に住みついて
いる怪鳥。城に近づ
く者のじゃまをする

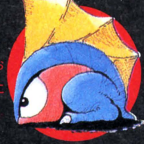


DRAGON 魔界の帝王 3匹のドラゴンをやっつけないと魔界の謎は解けない



キシウス
集団でヒョンヒョンは
ねて、ウィスの行くてき
ささる身軽な奴

クワフ
魔界の中では一番お
どなし。でも、自分に
近づく奴は許さない



デン
ドラゴンの一歩の手
下。ウィスの動きを封じ
る魔法を武器とする

オメレカン
見えがくれしならウィ
スにせまってくるから
くれくれも注意しよう



スーパーパンチ
これにあたると上にい
るときは一段下に落ち、
下にいるときは死ぬ



ここから先は、
君自身がウィスになる。

をいっぺんをまずやっつけなくて
ならない。魔法は敵に隠され
ているマジカルボックスの中にあ
たり、ドラゴンの中にあることもある。
ミクラスはドラゴンの息子であり
ながら父の悪徳を憎む。君の
強力な味方。見つけたら必ず
一緒にいこう。地下迷宮に

はドラゴンを倒せる魔法。クリ
スタルが隠されている。でも、
一度入りこんだら地上にもどるの
は難しいぞ。魔天井はドラゴンの
最後の砦。ここに住むドラゴン

が3つめのカギを持っているんだ
さあ、雲から雲へ飛び移り、ジ
ルバ城をめざせ。ウィズ、ティルト
姫を無事に救い出せ。君が魔
法の国のフランスになるんだ

魔法使いウィズ 5月21日発売 **¥4,800**
HBS-G048C © 1986, Sony Corporation / SEIBU KAIHATSU (16K以上) MSX 1.20M



さらに進化したMSXパソコンセ
ット・ユー。RAM64K バイト、ワー
プロ機能と英和辞書機能5内蔵。
●写真機HB-11本体¥48,000とブ
ラックリニートカラーテレビKV-
14G3Y 50,000の組み合わせです



人生10余年、最強の味方。
ペガサス。



大空を飛ぶ、ペガサスの雄姿。



ペガサスの宿命の強敵、
ケンタウルスだ。



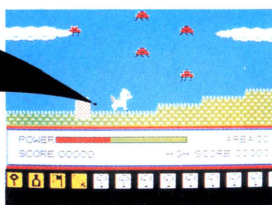
めっちゃ、強い。
ドラゴン。



ハチのひと刺し。
痛そう。



飛ぶのがツワイ。
ゴキブル。



かわいいペギーをペガサスに育てるのは
キミだ。



仲よくするといことがある。
エンゼル。



メデューサを倒すのは
メンドウさ!



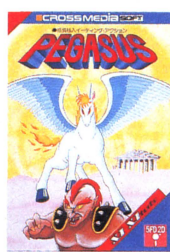
能あるカはソメを
かいているぞ!

- ゲームグルメもアツくなるロールプレイング風イーティングアクションゲーム。
- 4つのワールドにそれぞれ5つのエリアを持ち上下左右スクロールする広大なステージ。
- 頭脳プレイを要求される地下迷路が、各エリアに隠されている。
- 空中、地上、地下の各部分に登場する、30を超える楽しいキャラクター。

感情移入イーティングアクション PEGASUS ペガサス

MSX ROM版
(RAM16KB以上に対応)
X1シリーズ
¥5,800
5インチFD
¥6,800

●7月末発売予定———PC-8801シリーズ
●8月末発売予定———FM-7/77シリーズ





光は恐怖にかわった。

マルチ・キャスト・アドベンチャー
DAY DREAM
デイ・ドリーム

おまたせしました

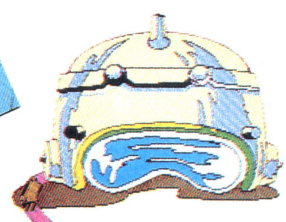
PC-8801シリーズ 5インチFD
●近日発売
FM-7/77シリーズ 3.5インチ・5インチFD
※すべて ディスク版 ¥7,800 (2枚組)



「ダイバー編」



レーザーガンは
ぜひとも手に入れたい。



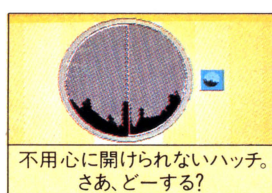
このヘルメットは
何の役に立つのだろうか。



この老科学者は、
敵なのか、味方なのか。



こんなうれしいシーンも
×××すると、おがめるぞ。



不用心に開けられないハッチ。
さあ、どうする？



美しい海の中には、
人喰いザメがいた。

- ダイバー、ポリスマン、パイロットのどれを選ぶかで難易度が変わる3タイプのマルチキャスト方式を採用。ストーリーも3通りで、3倍楽しめる。
- 従来の安易なマッピングでは解決できない錯綜するマップ。
- キャラクターへの適応能力を問われる、高度なゲームシナリオ。
- 300シーンを越える、迫力あふれるリアルな画面。
- FM音源対応で臨場感十分のメロディと効果音。
- もちろん、FM音源なしでもプレイOK。

●販売 **日本エイ・ブイ・シー株式会社**
●発売 **ビクター音楽産業株式会社**

主 旨

当塾はプロの実戦を再現しながら、
局途中において塾生に次の一手を問い、

- 塾生の将棋センスを養成。
- 優秀な塾生には段位を授与。
- 収録局全30局。出題総数全300問。



■入塾の手続き

まず、塾生の名前を登録してください。
初めての方は初級コースからスタート。
棋力が上がるにつれ、問題のレベルも上がってきます。

■方針は、実戦に学べ

プロ棋士の実戦を追いつながら、
序盤、中盤、終盤に「次の一手」形式で出題されます。
選択した一手ごとに盤面が変化し、
塾生のセンスを点数で表示すると同時に、メッセージを返します。
本盤と変化盤の両方を再現するため、棋力もメキメキ向上。

■信頼ある出題陣と段位認定

問題の作成は、(社)日本将棋連盟。しかも、成績優秀の塾生には、
画面上に日本将棋連盟認定の段位が表示されます。



入門講座



段位がもらえる

ザ・将棋塾

(社)日本将棋連盟公認棋力認定付き

● 6月末発売予定
PC-9801シリーズ
PC-8801シリーズ
※すべて ディスク版

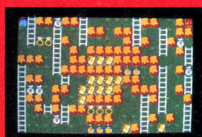
5インチ・3.5インチFD
5インチFD
¥6,800

MOLE MOLE 2

モール・モール2 熱中型思考/スル・ゲーム



FM-7/77シリーズ
5インチ・3.5インチFD/カセット
PC-8801シリーズ 5インチFD
PC-9801シリーズ 5インチ・3.5インチFD
X1/X1turbo 6月末発売予定
MSX ROM版
※すべて ディスク版、ROM版 ¥5,800
カセット版 ¥4,800



思考ゲームの決定版「モール・モール2」

'85年の優秀思考ゲームとして圧倒的支持を受けた「モール・モール」の第2弾。
土の中にもれているおイモやケーキ、さらにはダイヤモンドなどをうまく手に入れる
というこのゲーム。ルールは簡単だけど、やってみるとほんとうにおもしろい。一般
ユーザー考案のセレクション・モード、初心者も解けるチルドレン・モード、超難
解面をあつめたエキスパーツ・モードの3モードで、楽しさいっぱいの全80面。
ステップ 数自動記録やメモリー機能も加わり、オモシロさも倍増!
※プレゼント付のうれしいキャンペーン実施中。詳しくは店頭にて。

君は今、29世紀

イメージ・バトル・シミュレーション

S.F.3.D ORIGINAL OPERATION V

PC-8801シリーズ 5インチFD
PC-9801シリーズ 5インチ・3.5インチFD
FM-7/77シリーズ 5インチ・3.5インチFD
6月末発売予定
X1シリーズ 5インチFD
※すべて ディスク版 ¥6,800



▲S.A.F.S

▲DOLL HOUSE



百戦練磨で、強くなる。

傭兵軍中隊長のキミは、DOLL HOUSE、SANDSTALKER、
SAFSから成る部隊を組織して、前進せよ。敵のシュトラール軍は
NUTROCKER、KRÖTE、GUSTAVを率いて待ち伏せている。
各面をクリアすると、パワーアップ。最終面の敵本部を破壊し、作戦
にVをもたらすのだ。

●販売 **日本エイ・ブイ・イー株式会社**



通販

商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)
を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F)
日本エイ・ブイ・イー株式会社 LOGIN係

●発売 **ビクター音楽産業株式会社**

当社の商品は純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意下さい。
当社の商品に対する御問合せ、御質問は下記まで直接御連絡下さい。
〒150 東京都渋谷区渋谷1-7-5 青山セブンハイツ701
ビクター音楽産業(株) PS制作部 TEL 03-406-0002

いま、感性の幕が開く。



SUPER SOFTWARE TEAM



PRODUCED BY BOTHTED. CREATED BY SOUL BEE

BULLET PROOF SOFTWARE

ARCHON

BY ANNE WESTFALL AND JON FREEMAN & PAUL REICHE III



PC-880

PRESENTED

THE LIGHT AND THE DARK

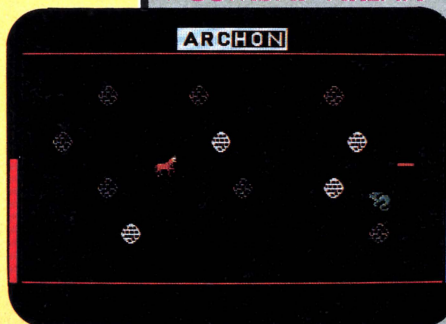
ゲーム心をそそる噂のデザインディスク!

▼STRATEGY SCREEN



君は自分の有利なますめをめざして敵を征服して行く。それはチェスの要領だが、アーコンの場合アイコンがかさなり合っても敵に勝つことができない。それどころか画面は一転して、コンバットアリーナへと変化して、かさなり合ったアイコンの戦いが、始まるのだ!

▼COMBAT ARENA



とにかく敵を倒せ! もし君がストラテジーで相手に知力で圧倒されていたなら、武力で勝負だ! お互いのアイコンは異なる武器、特性を持ち、さらに互いの大将であるウィザードとソーサレスは魔法をも使うことができる。君は知力を上回る戦力を使うことができるか。

君の持てる知力とシューティングテクニックを使い、パワーポイント(点減を続ける5つのますめ)を占領するか、すべてのアイコンを抹殺してしまうことで勝利を得ることができる。見た目よりとても奥が深いゲームである。相手はコンピュータでも友達でもOK! さあ知力で勝負するか、シューティングでねじ伏せるか、ぜひ君も一度トライしてみよう!

ARCHON アーコン ¥7,800

PC-8801/mkII/SR/FR/MR

(アーコンのデザイン入りの5インチ2Dディスク)

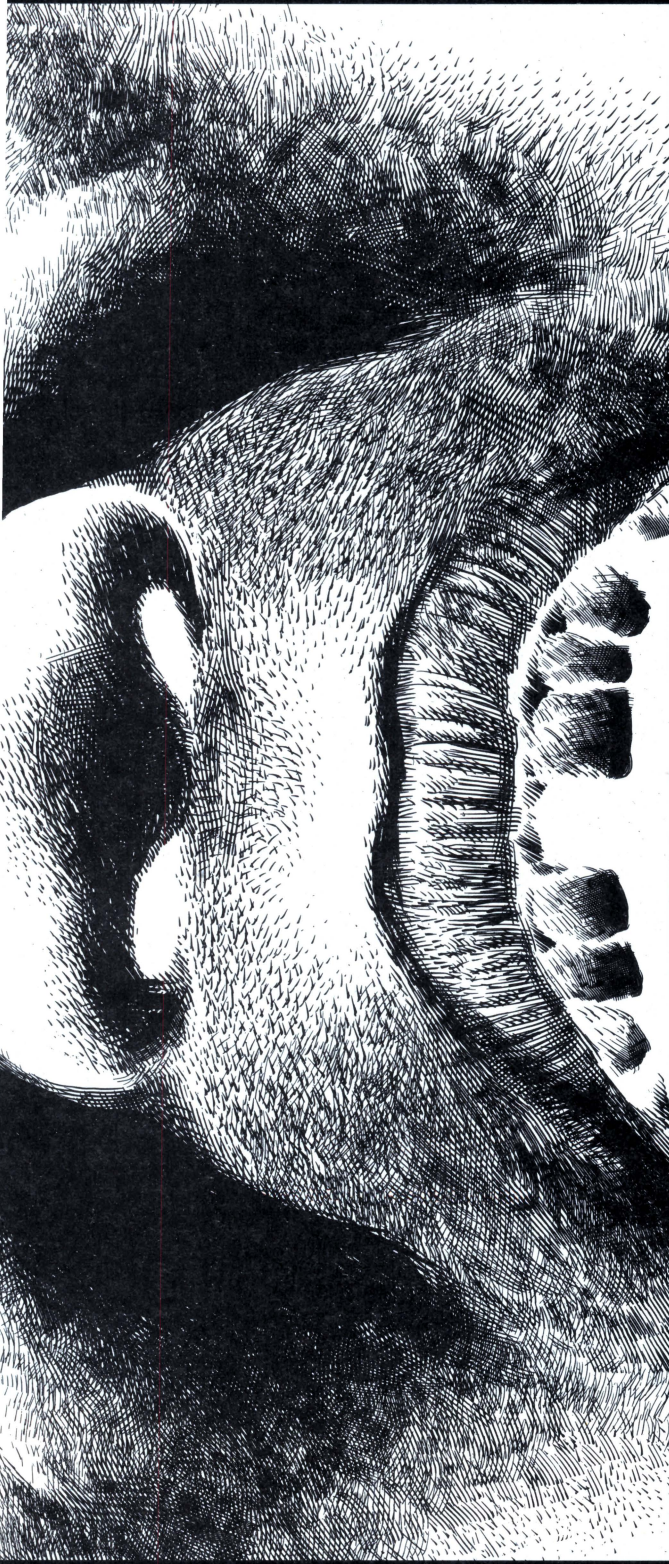
- The BLACKONYX — FM-7AV発売予定 —
- The FIRECRYSTAL — 好評発売中 / —
- EPSILON3 — 好評発売中 / —
- 対局囲碁 — PC-98U3.5 近日発売 —
- The MOONSTONE — 開発中 / —

B.P.S.スタッフ募集

B.P.S.では、CP/M、MS/DOS、OS9上のアセンブラをできる、明るいプログラマー、又は翻訳ができる方(正社員・アルバイト)を募集しております。



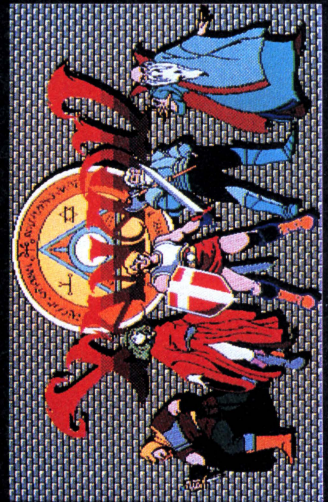




斬新!戦慄!驚嘆!瞠目……!!

これは、現実か、それとも虚実か、
知らず、知らずのうちに、背すじが凍る恐怖と、
夢のような桃源郷を体験する。

「ザナドゥ」眠れない日々がまた……。



ハイパーリアルタイム・ロール・プレイングゲーム「ザナドゥ」……………定価 ¥7,800

PC-8000/8800/9800シリーズ・X1/X1turboシリーズ(カセット ¥6,800)・FM7/77シリーズ

通信販売 送料無料 ▶ 通信販売ご希望の方は、品名・価格・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・ロクイン 係 宛までお申込みください。

スタッフ募集 若もプロフェッショナルになってみたいか? あなたのオリジナルライフを大切にします。

(プログラマー・イラストレーター・音楽担当・編集担当・他) アルバイト可

sst

Falcom

日本ファルコム株式会社

〒190 東京都立川市栄町 2-2-19 カトービル

TEL. 0425 (27) 6501 代

SACOM

私たちは子供だましではないゲームを創りたい。

SYSTEM SACOM

HOSODA BLDG 22-8 RYOGOKU 3-CHOME SUMIDA-KU TOKYO 130 JAPAN
TEL 03 635 5145 FAX 03 635 5148

全く新しいビジュアル、サウンド体験。メルヘンヴェールはコンピュータによるゲーミングワールドをここまで進化させました。まるで、絵本の世界から抜け出して来たようなキャラクター達、謎と冒険をはらんだストーリー展開、ダイナミックかつ繊細なサウンドがあなたの心を奪います。

メルヘンヴェールは、単なるゲームというフレームを、はるかに超えたところに生まれたソフトウェア。今、コンピュータが語り始めます。夢を、冒険を、愛を、そして悲しみを……。



GAME STORY

ゲームストーリー

愛する姫の待つフェリクスへ帰ること、そして人間の姿に戻る。それがヴェールとなって世界の果てへ飛ばされてしまった王子の旅の目的です。荒涼とした砂漠の世界から王子の旅は始まりますが、ヴェール族の姿をしているということで、王子の旅は一層つらいものとなります。神々の力を借り、フェリクスへの道を探し出す為には、必要なアイテムを手に入れるだけでなく、神々から与えられる試練をも乗り越えなくてはなりません。メルヘンヴェールIでは、海の神に会うまでの物語がゲームに織り込まれています。また、ゲームが進められるにつれ、ヴェール族の秘密がときあかされてゆきます。一体そこに秘められた謎とは？



ACTION

アクション

各ステージには、それぞれ異なった目的があります。それを達することによって次のステージに移ることができますが、その為に、王子の命を狙ってくる妖精や魔獣に立ち向かわなくてはなりません。幸い王子には魔法の剣「アキナクス」と、姫から授けられた魔法の腕輪「アルミラ」があります。これを使って敵を攻撃し、また自分の身を守って下さい。



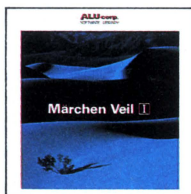
CHARACTER

キャラクター

絵本の世界から抜け出して来たような美しいイラストに、生命が与えられました。愛らしくも憎らしい40数種類のキャラクター。一つ一つに美しい名前が与えられ、性格や個性も実にさまざまです。メルヘンヴェールの世界に住むふしぎな妖精や魔物たち。ステージが進むにつれ次々に姿を現わし、美しい背景の中をまるで心があるように動き回ります。



Märchen Veil I



大好評発売中！

PC-9801/E/F/M/VF/VM/U2 ■5インチ・2DD・2HD 8インチ・2D 3.5インチ・2DD

PC-8801/mkII/SR/FR/MR ■5インチ・2D

X-1全シリーズ ■5インチ・2D

MZ-2500 ■3.5インチ・2DD

DISK版 ¥7,900

●AMD対応はPC-9801版のみです。

新世界

そして、コンピュータが語り始めた。

Märchen Veil I



SOUND

サウンド

メルヘンヴェールを語る時に忘れられないのが、美しいサウンドです。ゲームの背景に流れるサウンドは、時にはダイナミックに、また時にはロマンティックにあなたを魅了します。PC9801シリーズでも、AMD98アミューズメントボードを装着することによって、メルヘンヴェールサウンドをお楽しみいただけます。またPC9801U2・PC9801mkII SRでは専用ソフトをお求め下さい。今までのゲームにはない美しいメロディーとハーモニーがあなたの心をとらえる筈です。



GAME FIELD

ゲームフィールド

各面はスクロールによって切り換わります。1ステージは、6面で構成され、砂漠・岩山・海・夜の世界・氷の世界・迷宮・天国など、さまざまな世界が繰り広げられます。砂漠や岩山などには深い崖や砂地獄が、また海には海流や渦潮があり、王子の行く手をはばみます。また、別ステージに行く為の魔法の井戸や、敵の攻撃から身を守ったり、アイテムや敵キャラクターの情報を見ることができる安全地帯などがあります。



VISUAL STAGE

ヴィジュアル・ステージ

ファンタジックなイラストと文章が織りなすヴィジュアルワールド。それがヴィジュアルステージです。各ステージの最初に、まるで絵本を読みすすめるように、メルヘンヴェールのストーリーが展開されてゆきます。このストーリーの中に、次のステージをクリアするための目的や情報も隠されています。また、これによって、メルヘンヴェールの世界の全貌が次第に明らかになってゆくのです。そして最後の章を読み終えるころには、あなたは王子の喜びや驚き、そして悲しみが心の奥深く入り込んでいることに気づくはずですよ。

Märchen Veil I II

	5'2D	5'2DD	5'2HD	8'2D	3.5'2DD
PC9801シリーズ		●	●	●	●
PC9801/PC9801mkII	●				
PC9801mkII SR/FR/MR	●				
MZ-2500					●
X-1シリーズ	●				
FM-777シリーズ	●				●

■発売日については、店頭のパスターをご覧ください。

SACOM AMUSEMENT CLUB(SAC)

SACは、システムサコムを応援したいという方なら、どなたでも入会できます。入会金・会費はまったく必要ありません。入会希望の方は、住所(〒)・氏名・電話番号・年齢・性別・パソコンがあれば機種名を明記の上、ハガキまたは封書で、システムサコム内「SAC事務局」までお申し込み下さい。なお、電話によるお申し込みは受け付けておりませんので、ご了承下さい。



製作・発売元 システム・サコム
〒130 東京都墨田区両国3-22-8 船田ビル2F TEL:03-635-5145 FAX:03-635-5148
■AMDテレホンサービス……TEL:03-635-5147
■電話によるお問い合わせは、月一金AM10:00~PM5:00の間、お受けしております。
上記以外の電話番号はご遠慮下さい。

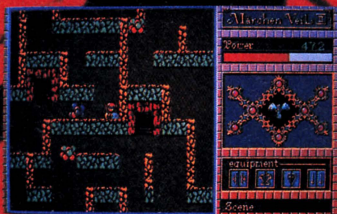
SACOM

SYSTEM SACOM

HOSODA BLDG 22-8 RYOGOKU 3-CHOME SUMIDA-KU TOKYO 130 JAPAN
TEL 03 635-5145 FAX 03 635-5148

あの「メルヘンヴェールI」の感動が、今、再びよみがえります。絵本の世界がそのままゲームフィールドになったような美しいグラフィック、時にはダイナミックに、また時には叙情的にメルヘンヴェールワールドをいろいろのサウンド、心に美しい余韻を残すストーリー展開…。全てが、より洗練されて帰ってきました。

今、コンピュータが語り始めます。夢を、冒険を、愛を、そして悲しみを…。



GAME STORY

ゲームストーリー

愛する姫に再び会うための、そしてヴェール族から人間に戻るための王子の旅はいよいよクライマックスを迎えます。世界の果ての荒涼とした砂漠から始まった王子の旅も、メルヘンヴェールIIでその舞台をフェリクスへと移します。フェリクスの神々に「真実」を伝えること…。それが、王子に与えられた使命なのです。悪の化神である魔法使いによって、魔物の支配する荒れ果てた地と化したフェリクス。いたる所にしかけられた魔法使いのわなが、王子を苦しめます。メルヘンヴェールII…。思わぬ運命にまきこまれた王子の苦しい旅もいよいよ終わりを迎えます。



ADVENTURE

冒険

魔法使いを探し出すための道は、1つだけではありません。ワープゾーンに入ると、そこでは道の選択を迫られます。どこへ行って、誰と出会って、何が起こるか……。それはあなたが選ぶ道によって決まります。また、ふとした行動がもとで、秘密の世界へ足を踏み入れてしまうことがあるかもしれません。魔法使いに出会うまでの冒険。それは、プレイするひとりひとりによって、様々な異なった展開となって行きます。



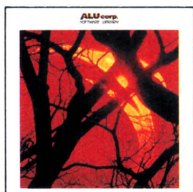
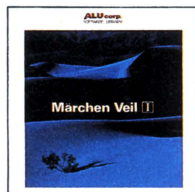
SOUND

サウンド

メルヘンヴェールIのあの素晴らしいサウンドが、さらに美しくなってきました。ゲームの背景に流れるサウンドが、メルヘンヴェールの世界をいろいろ、時空を超えた世界フェリクスへとあなたをいざないます。PC9801シリーズでも、AMD98やNECのFM音源ボードを装着することによって、メルヘンヴェールサウンドをお楽しみいただけます。AMDテレホンサービス(03-635-5147)で、メルヘンヴェールIIのサウンドの美しさを、実際にあなたの耳で確かめてください。その洗練された美しいメロディーに心を奪われるでしょう。



Märchen Veil II



※「メルヘンヴェールII」は「メルヘンヴェールI」がなくてもプレイできます。

■全製品 定価¥7,900

Märchen Veil I II

	5'2D	5'2DD	5'2HD	8'2D	3.5'2DD
PC8801シリーズ		●	●	●	●*
PC8801/PC8801mkII	●				
PC8801mkII SR/FR/MR	●				
MZ-2500					●
X-1シリーズ	●				
FM-7.77シリーズ	●				●

■発売日については、店頭のポスターをご覧ください。

新世界

時を越えて、あの感動がよみがえる。

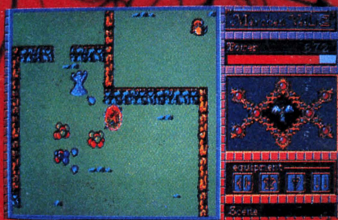
Märchen Veil II



VISUAL

ヴィジュアル

メルヘンヴェールIで感動を呼んだあの美しい世界が、メルヘンヴェールIIでも展開されます。絵本を読みすすめるように物語が展開されてゆくヴィジュアルステージの幻想的なイラスト。神秘的なフェリクスの世界を描いたエンディング。そして、メルヘンヴェールの世界に住むふしぎな妖精や魔物たちなど、個性的なキャラクター。謎を秘めたアイテムの数々……。美しいグラフィックが織りなすメルヘンヴェールの世界。ふと我に帰ったとき、あなたはゲームの世界から、もう一步深く、メルヘンヴェールの世界へと足を踏み入れている自分に気がつくはずです。



BATTLE

バトル

水の中や地面から突然現われて襲いかかってくる魔物、分裂しながら次から次へと数を増す魔物、体がばらばらになって襲いかかってくる魔物、姿の見えない魔性……。王子はさまざまな敵に立ち向かわなくてはなりません。ゲームの始まりでは、魔力を秘めた剣だけが唯一の頼り。身を守るためのシールドやアーマーなどを身につけたり、剣の魔力を強めるアイテムを手に入れたりすることで戦う力が次第にアップしてゆきます。また、象徴的なふしぎなアイテムを手に入れると魔法の力が授けられます。敵の攻撃から身を守る魔法や、姿を消す魔法、一度に多くの敵を倒すことのできる魔法等、いろいろな種類の魔法を使うことができます。



GAME FIELD

ゲームフィールド

4方向スクロール(機種により異なります)する広いフィールドで、草原・廃墟・地下迷宮・城・幻の世界などのさまざまな世界が繰り広げられます。このフィールドには、ヴェールとなった王子の運命の鍵を握る魔物が潜むバトルフィールド、アイテムやゲームを進めるために必要な情報が与えられるアイテムフィールド、さらに別のステージに移るための通り道であるワープゾーンなどが点在しています。また、王子の行く手をはばもうと、目には見えない魔法使いのわなもしかけられています。

メルヘンヴェールプレゼント

SAC会員1,000名突破を感謝して、システムサコムがみなさまにお届けするビッグなプレゼントです。

ご協力企業	PC9801専用アミューズメントボード「AMD-9B」	2名様
協賛企業	「メルヘンヴェール」オリジナルTシャツ	50名様
協賛企業	「メルヘンヴェール」特製ステッカー	100名様

応募のきまり

官製ハガキに、住所(〒)・氏名・電話番号・年齢・性別・パソコンがあれば機種名、および希望賞品名を明記の上、システムサコム「メルヘンヴェールプレゼント 係」までお送り下さい。
応募締切：昭和61年8月20日(当日消印有効)
当選者は、10月に雑誌広告上で発表致します。

SACOM AMUSEMENT CLUB (SAC)

SACは、システムサコムを応援したいという方なら、どなたでも入会できます。入会金・会費はまったく必要ありません。入会希望の方は、住所(〒)・氏名・電話番号・年齢・性別・パソコンがあれば機種名を明記の上、ハガキまたは封書で、システムサコム内「SAC事務局」までお申し込み下さい。なお、電話によるお申し込みは受け付けておりませんので、ご了承下さい。

● 製作・発売元 システム・サコム
〒130 東京都墨田区両国3-22-8 鮎田ビル2F TEL:03-635-5145 FAX:03-635-5148
● AMDテレホンサービス……TEL:03-635-5147
● 電話によるお問い合わせは、月～金AM10:00～PM5:00の間、お受けしております。
● 上記以外のお電話はご連絡下さい。

スクロールシューティング+バトルロールプレイング

超戦士

大惑星ユング（魔神の侵攻）

オリジナルサウンドにのり繰り広げられる、

スピード感あふれた臨場感抜群の全方向高速スクロールシューティング&バトルロールプレイングゲーム。

空中戦闘モード地上戦闘モードと2つのモードがあり、地上戦闘モードでは、画面が4倍にもふくれあがる!

超強力トレーサービーム砲が喰る!!

敵をバタバタと倒すその新兵器の威力は、きっと君を魅了することだろう。

戦闘艦ビクラス!!

けって万能ではない、しかし新たな目的地へ向かう時や、着陸、仲間を乗せたりと、その用途はとても広く重要だ。エネルギーの補充などをして、常にビクラスの性能を100%発揮できるようにしておこう。

敵基地に潜入せよ!!

中に囚われた人々を開放しろ! 君の手助けをしてくれる者や、情報を教えてくれる者もいる。それに基地中には、ビクラスなどのエネルギーになるES(エネルギーサーキット)もあるのだ。

罟やモンスターに 気をつけろ!

敵もそう簡単には侵入を許してくれない。襲いかかる敵はトレーサービーム砲で叩きまくろう。もちろん格闘などでやつつけることも可能だ。

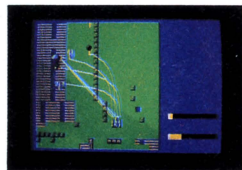
戦え!そして強くなれ!!

最初の君は無敵というほど強くない。しかし戦えば戦うほど強くなっていく。A~Eランクの内Aランクに達すれば、魔神を倒すことも難しいことはないだろう。

千数百画面の広大なマップの中で、ハードバトルは繰り広げられる。

魔神を倒せ! 大惑星ユングを救うには、それしかないのだ!

オリジナルテーマソング
レコードプレゼント



*画面写真はすべて開発段階のものです

気分最高シューティング、
胸ときめくバトルロールプレイング。

ザイダー発売記念トリプルプレゼント

- ザイダーのテーマソング入りレコードがついてくる。
- 予約して頂いた方には更にザイダーオリジナルバッグプレゼント。
- またまた更に、抽選でコスモスオリジナルグッズがもらえる。

予約特典として
サイダーバックも
付いてくる!

『超戦士サイダーシリーズ』 次回予告 BATTLE OF PEGUSS 惑星ペガス…バトルの予感。

傑作スクロールシューティング&快感バトルロールプレイングゲーム!!

- 必殺トリプルカノン砲で、襲ってくる敵機を撃墜し、ナバーム弾で敵の地上施設や要塞を破壊せよ! ※味方戦士を助け出すと、彼らに命令を与え自由に動かす事ができる
- 敵エイリアン及び敵ロボット、攻撃兵器対、超戦士軍団の集団バトルモード!
- その他抜群の内容盛りだくさん!

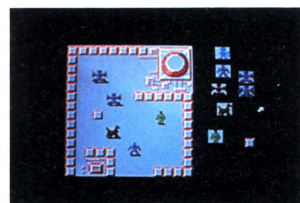
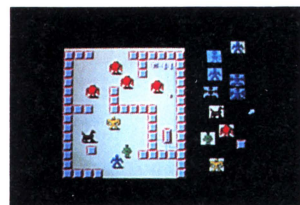
宇宙暦1010年…銀河…あらゆる惑星は宇宙連合に加盟…直属特殊部隊、宇宙連合軍は、超能力者達により構成され、宇宙間組織犯罪及び、惑星紛争解決の役割を果たしている。惑星ペガス…現在ある犯罪組織に対する調査中…しかし、任務遂行中の戦士達、次々と連絡を断つ…異常事態発生か?宇宙連合軍司令長官エイブは、事態究明のため軍最高の超能力戦士サイダーに指令を出した。惑星ペガス、そこでは一体何が起きているのか…そう絶えぬ戦い(バトル)の予感を秘め、サイダーはペガスへと向かう…何が待つ! 何が待つ!

MSX1でも2でも動きます。

MSX ●ROM版 ¥5,800



*画面写真はすべて開発段階のものです



		カレイシアスベルセウス	聖女伝説	サイダー・ペガス編	サイダー・ユング編
PC-8801シリーズ	T	¥4,800	¥4,800	発売予定	発売予定
	D	¥6,800	¥6,800		
FM-7シリーズ	T	¥4,800	発売予定	発売予定	¥7,800 2枚組 3.5"5"
	D	¥6,800			
X-1シリーズ	T	¥4,800	¥4,800	発売予定	発売予定
	D	—	¥6,800 5"		
MSX	T	¥4,800	発売予定	—	発売予定
	R	¥5,800			
PC-9801シリーズ	D	—	¥6,800	発売予定	発売予定

新作

FM-7

- FMシリーズ
/5、3.5"Disk版 ¥7,800
Tape版 ¥6,800
- AV専用
/3.5"Disk版 ¥7,800

ILLUSTRATION by T. SATO
C. DESIGN by C. MOTOHASHI

待望のリアルタイムロールプレイングゲームの元祖
(MSXマガジン61年2月号掲載)

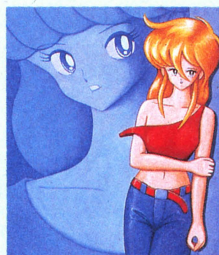


- テープ版 (32K) ¥4,800好評発売中
- ROM版 (8K) ¥5,800新発売

Girlie Adventure Game

聖女伝説
[Five Holy Girls]

(ガールリーアドベンチャーゲーム)



圧巻のグラフィックと要所をしめるアニメーション、リアルなアイコン機能をたずさえエロティックに繰り広げられる Girlie Mystery (愛しき謎の事件)!! 今夜も眠れそうにない。企画・開発: スタジオブルー



- PC-8801シリーズ / 5"Disk版 ¥6,800 / Tape版 ¥4,800
- X-1シリーズ / Tape版 ¥4,800 5"Disk版 ¥6,800

新作

MSX は(株)アスキーの商標です。

CRUISE CHASER BLASTY

クルーズ チェイサー プラスティー

It's dramatic reality in cosmic space.

宇宙空間には劇的な真実が秘められている。

銀河系を越えること数光年。20×20の5層をなす閉宇宙が存在する。

物語は、その閉宇宙に浮かぶ巨大な要塞“オンディーナ”を主軸に進められる。流星そして隕石の群、反物質……宇宙は、様々な要素によって閉ざされていた。戦士は、みずからのクルーズチェイサーを駆使し、革命分子狩りをしている。

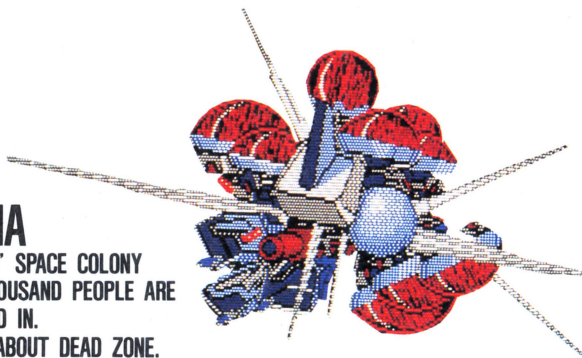
その日、オンディーナのラボにおいて新しいクルーズチェイサーが誕生した。その名は、プロトタイプコードネーム「プラスティー」。

今、プラスティーは閉宇宙を舞台に苛酷な戦闘をくりひろげている。

君の戦いは、すでに始まっている。

ON-DEANA

COMMUNE SIDE' SPACE COLONY
WHICH TEN THOUSAND PEOPLE ARE
ACCOMMODATED IN.
NO COMMENT ABOUT DEAD ZONE.



SQUARE
スクウェア

オリジナル・キャラクター
&アニメーション
©日本サンライズ

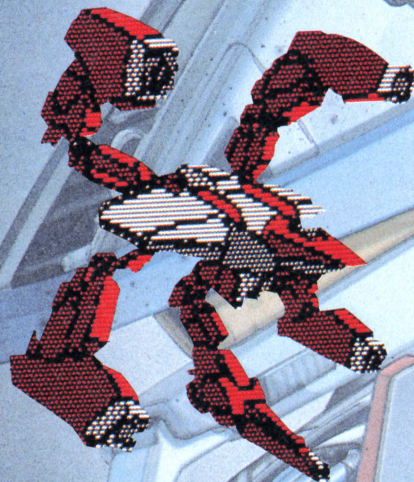
〒104 中央区銀座3-11-13 TEL03-545-3519

ゲーム内容に関する御質問は、往復ハガキにてお問い合わせ下さい。
ユーザー・サポート ☎03-545-3519(AM9:30~12:00 PM1:00~6:00)

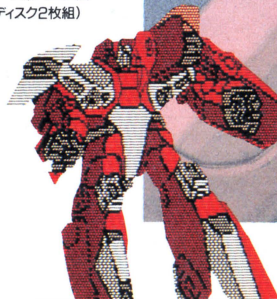
※通信販売ご希望の方は、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留でスクウェアまでお申し込み下さい。

④ PC-8801・モデル20をお持ちの方へ
プラスティーに関して、パッケージ裏の帯に「このゲームソフトは、1ドライブ(モデル20)では、ご使用になれませんのでご注意ください。」と記されたシールが貼ってありますが、モデル20をお持ちの方で、すでにお買い上げのソフトにシールのない場合には、無償で交換いたしております。当社まで直接お申し込みの上、Aディスクのみ送付下さい。不都合を深くお詫び申し上げます。

適合機種 PC-9801 PC-8801 FM-7
X1各シリーズ(ディスク版)
価 格 ¥7,900(ディスク2枚組)



BUBRAY
ANCHOR-TYPE
WEAPON: LASER



BAGRESS

HUMAN-TYPE
WEAPON: LASER SWORD MISSAILE

「プラスティー」PC-9801、X-1、FM-7
各シリーズに関してのお知らせ



ELIXEN
TRANSFORM-TYPE
WEAPON:LASER WIDE LASER

CRUBRAY
ANCHOR-TYPE
WEAPON:MISSAILE LANCHER LASER

E·D·D
HUMAN-TYPE
WEAPON:BEAM SABER/LASER

Look soon, "BLASSTY"!

DAGLASTER
FIGHTER-TYPE
WEAPON:MISSAILE LANCHER LASER

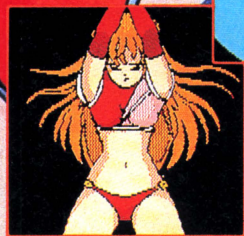
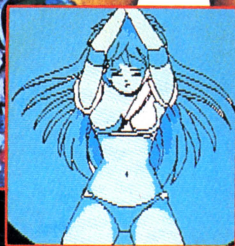
AGRESS
HUMAN-TYPE
WEAPON:LASER SWORD

CLASTER
FIGHTER-TYPE
WEAPON:LASER

「Will」、「BRASTY」のSQUARE

ANIMATION ADVENTURE GAME

アニメ伝説が「アルファ」を生んだ。



時は、西暦2101年。

それは、遠いようで近い未来。

初の恒星間航行用宇宙船「ダイダロス」の旅

は、果てしなく長い。

そして――

「ダイダロス」船内を見渡す小高い丘。はるか彼方に見える広大な未来都市。人影はない。ひとりの少女が、長い髪をなびかせている。少女は、遠い未来を予見するように、虚空を見ている。
「私は、クリス…」それが、彼女の記憶の全てであった。危機を孕んだ美しい少女クリスの運命は……。

ALPHA
アルファ

大特典

いのまたむつみデザイン
ピクチャーレコード
「アルファ」ポスター

振り返りざまクリスは、
手にしたレーザーガンをボリスロボットに向けた。

★パッケージデザイン いのまたむつみ

★イラストレーション 影山梓樹

対応機種 PC-8801シリーズ PC-9801シリーズ
X1 turbo/turbo II FM-7/77/AV
メディア 5inch/3.5inch(ディスク版)
定 価 ￥5,900

ゲーム内容に関する御質問は、往復ハガキにてお問い合わせください。ユーザー・サポート TEL.03-545-3519
(AM9:00~12:00 PM1:00~6:00)

※通信販売ご希望の方は、機種名、住所、氏名、電話番号を名記の上、現金書留でスクウェアまでお申し込み下さい。

SST

SQUARE
スクウェア

中央区銀座3丁目11-13
〒104 TEL.03-545-3519

グローブとバット。 これがあれば、 誰とでも友だちになれた。

小学校の2年と5年。それに中学1年。

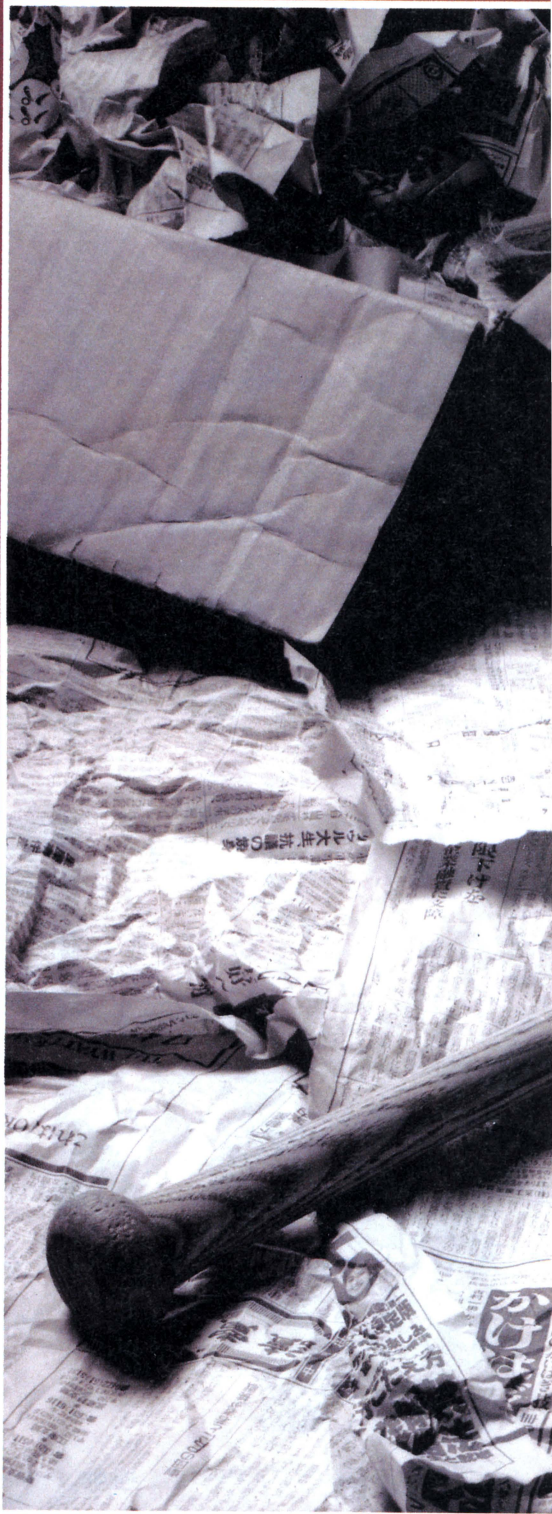
僕は3回引っ越しをした。

友だちができないんじゃないかと親は心配だったらしいけど、
取り越し苦労だった。

引っ越しの荷物をほどくと僕はグローブとバットを持って原っぱに行く。
不思議なもので、野球ができるというだけで、
誰とでも友だちになれた。

そう、野球は子供たちの共通語だったんだ。

ひょっとすると、パソコンゲームが、
これから僕たちの共通語になるかもしれない。
限らない創造力と興奮がつまったパソコン。
きっと素晴らしい共通語になるだろう。





時代はいま
ボーステックシンドローム。

 **Bohtec**[®] ボーステック株式会社
〒150 東京都渋谷区神宮前5-42-1
TEL. (03) 407-4191

ゲームごころは、ひと足お

©ビッグウエスト

マクロス・カウントダウン

キミはもうミンメイに会えたかな。スクロール画面は819画面分、キャラクターパターン100以上。リアルタイムシューティングゲームの決定版「マクロス・カウントダウン」。熱く燃えてるキミにぜひオススメだ。

☆PC-88SR専用 好評発売中/ DISK版 ¥6,500

☆X-1シリーズ 好評発売中/

DISK版 ¥6,500 TAPE版 ¥4,500

☆MSX 好評発売中/ ROM版 ¥5,800

☆FM7/77 6月発売開始/

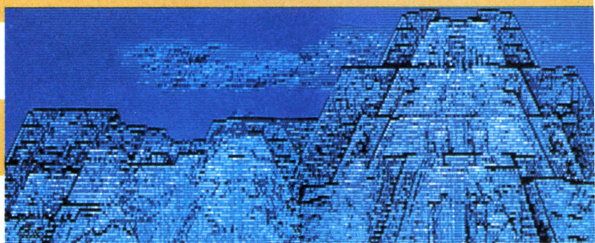
DISK版(3.5インチ, 5インチ) ¥6,500 TAPE版 ¥4,500



レリクス

RELICS™

キミはもう最後まで辿りつくことはできたろうか。まだの人は、謎につつまれた巨大遺跡のスゴサをたっぷり味わってほしい。きっと苦労した分だけ感動することうけあいだ。移植も順調に進行中だから、もうちょっと待っててね。



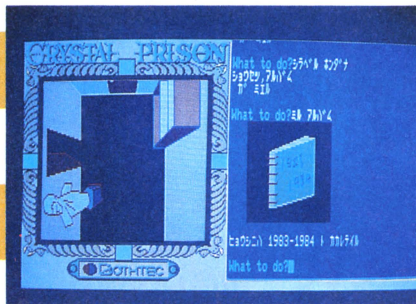
CRYSTAL PRISON

クリスタル プリズン

—— 水晶の牢獄 ——

孤島の別荘、幽霊のような人々、牙をむいた番犬、馬鹿力の大男、ルージュの文字、そして……死体。記憶を失ったキミ、マイク・モローは、自らの記憶の糸をたぐり寄せるように行動する。ここはどこなのか、キミはなぜここにいるのか。ミステリームード満点のアドベンチャーゲーム「クリスタル プリズン」。いよいよ登場。

☆PC-88シリーズ 近日発売



HOT DOG ホットドッグ

夏になってもスキーが楽しみたいキミにピッタリのゲームが「ホットドッグ」だ。競技種目のスラローム、モーグル、エアリアルがスピード感満点の三次元処理で体験できちゃう。しかも臨場感あふれるBGMつき。さあ、キミの部屋で夏スキーにチャレンジだ。

☆PC-88シリーズ 好評発売中/

♪NEC・FM音源ボード対応

☆PC-80SR専用 好評発売中/

☆FMシリーズ 好評発売中/

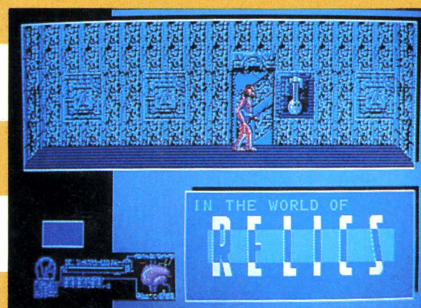
☆X-1シリーズ 好評発売中/

☆PC-60mkII/SR 発売予定

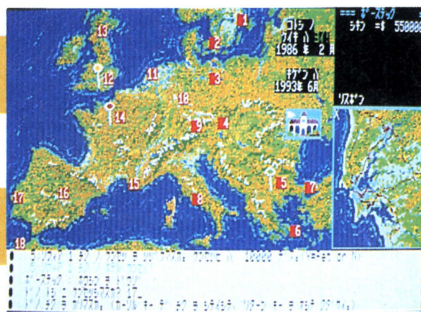


☆J&P渋谷店主催の「夏のソフトフェア'86」にボーステックも参加

さきに夏盛り。



- ☆PC-98シリーズ 好評発売中/
- ☆PC-88シリーズ(2枚組) 好評発売中/1ドライブ使用可能
DISK版 ¥7,200
- ☆MSX(要RAM32KB) 好評発売中/ TAPE版 ¥5,800
- ☆X-1シリーズ 近日発売
- ☆MZ-2500、FM7/77 近日発売
- ☆PC-60/80シリーズ 発売予定
- ※PC-98シリーズはFM音源ボード、サコム・AMDボード対応
- 音楽担当:クリスタルキング 協賛:YAMAHA MUSIC FOUNDATION



歴史の香りが色こく漂うヨーロッパ。ここには多くの
人々が観光に、またビジネスのために集まってくる。
キミは単身ヨーロッパに乗り込み、ホテル経営に着
手する。4人まで同時にプレイができる本格的シミュ
レーションゲーム「ホテル ウォーズ」。ヨーロッパ中
をキミのホテルで埋めつくせ。

☆FMシリーズ 近日発売

ホテルウォーズ HOTEL WARS

ちよっぴり湿っ
り、曇の間から強い日差し
がのぞいたり。だんだん暑い夏に
向かってるって感じ。ゲームの熱中度
も真夏日に向かってまっしぐらじゃない
かな。ボーステックのソフトならおもしろ
さも、迫力も満点だから、きっと熱中度も
うなぎのぼり。夏に負けないぐらい熱く
なれることうけあいだ。新作はもちろん、
移植も快調。ボーステックの
ソフトは、夏本番の熱さ。
たっぷり楽しもう。

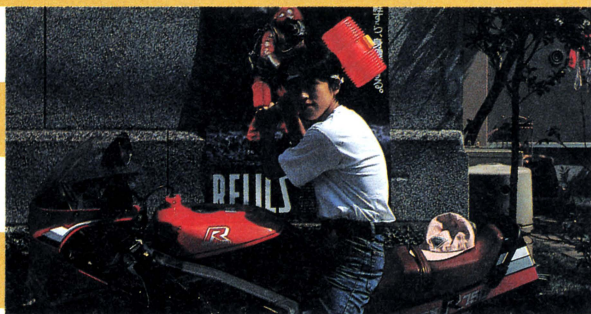
日本一の営業マンになりたい!

池田賢司の スーパーアホーマンス

いつもいつもみつともない姿を撮影されているので、今回はボクの勇姿を
お見せします。バイクは750、いつもこれで出勤してらんですよ。雨の日も
風の日もバイク一筋。ただ安全運転だから、ときには自転車に抜かれ
ることも。え、ボロボロだって? ボクはちよっぴり背が低いこともあって、たま
に交差点で止まっているときに、転んじゃうこともあるんですよ。製品につい
てのお問合せなんかあったら遠慮なく、ボクあてに手紙くださいね。待っ
てます。それでは、今月も営業に行ってきます。

5月の トンカチ

5月は31発。社内のトンカチが少し減りました。おま
けに握手が3回。これはとても嬉しかったです。
(いつでも、どこでも見かけたらトンカチしてあげて
ください。——社長の八巻註)



- ★当社製品の開発スタッフを求めています。また、未発表ソフトの持込みも大歓迎。
- ★ユーザー専用ホットライン設置。製品についてのお問合せは(03)407-4230へ。



BOHTTEC®

ボーステック株式会社
〒150 東京都渋谷区神宮前5-42-1
TEL (03)407-4191

●通信販売も行っております。ご注文の際は、品
名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、
必ず現金書留でお申込ください。なお、お急ぎの
方は、速達代金300円追加してください。



資料請求のしぐさ、
したい人はこのマークを貼って出してください。

SILPHEED

シルフィード

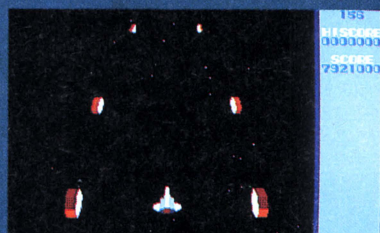
近日発売

PC-8801mk II SR/

FR/TR/MR

¥6,800 5"-2D

炸裂するか!? 宇宙の正義
3-Dシューティングゲーム



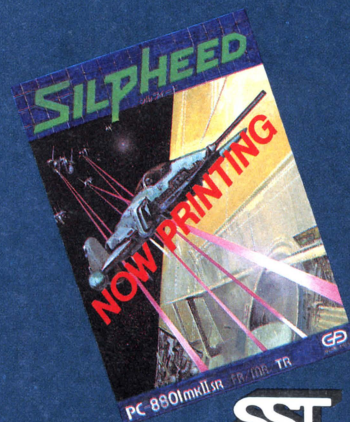
ザカリテサイドの無人攻撃機。防御力が高く、シルフィードに体当たり攻撃をかけてくる。レーザーか十字砲火で迎え撃て!



ザカリテサイドの局地用無人戦闘機。防御力が弱いので、そこを量でカバーする戦術をとる。自動照準ビームで撃破せよ!



ファースト・タスクフォースの旗艦。強大な攻撃力と防御力を誇る。パワーアップしていないと歯が立たないぞ!



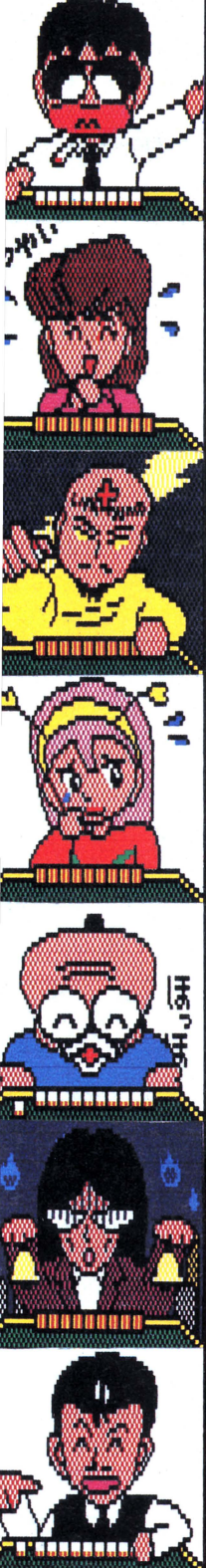
SST

GA
GAME ARTS

株式会社 ゲーム・アーツ

〒154 東京都世田谷区若林4-31-7 美松堂ビル3F
Phone 03-413-4507 代

* NEC純正内蔵ドライブ以外では正常に動作しません。
* 画面写真は開発中のもので製品と異なることがあります。



ぎゅわんぶらあ

コンピュータ麻雀

自己中心派



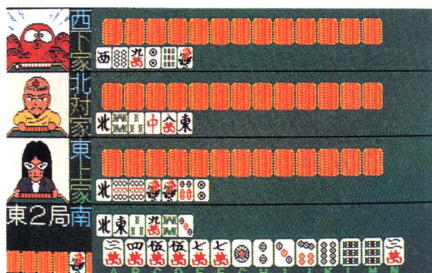
個性あるキャラクターの特長を
独得の思考ルーチンとセリフで表現した画期的ソフト!

PC-8801/mkII/SR
FR/MR/TR
2D-DISK 6,800円
近日発売



株式会社 ゲーム・アーツ

〒154 東京都世田谷区若林4-31-7
美松堂ビル3F
Phone 03-413-4507代



こんな画期的な麻雀ソフトがあったらどうか。いままでの麻雀ソフトと違って各打ち手の個性を表現、打ち方、セリフ、動作の要素をコミックのキャラクターそのままの形で再現しました。対戦相手の選択次第でタコ麻雀から天才麻雀まで幅広く遊べます。

マイコンショップおよび ユーザー各位

当社発売予定のシルフィード、ぎゅわんぶらあ自己中心派の開発が遅れ大変ご迷惑をおかけしております。現在はバージョンアップとテストプレーを行い、より面白く完全な製品化への努力をしております。ご期待に添うよう奮闘中ですので、もうしばらくお待ち下さい。

THEXIDER

テクサー
ハイパー・デュアル・アーマー “THEXIDER” 発進!!

発売決定

MSX(ROM版) ¥5,800

新発売

PC-9801

5-2HD 3.5-2DD ¥6,800
5-2DD 5-2D

好評発売中 ¥6,800

PC-8801mkIIsr

PC-8801/mkII 5-2D

PC-8001mkIIsr

FM-7/77/AV 5-2D 3.5-2DD

SuperMZ 3.5-2DD

□スピーディーな通信販売!

ゲームアーツの通信販売は、なんと翌日配送/クロネコヤマトの宅急便であなたの家まで配達します。指定の銀行口座に代金を振り込み後、ゲームアーツまで電話でお知らせください。入金確認後、ただちに宅急便で送ります。また、現金書留も御利用いただけます。

住友銀行世田谷支店

普通口座579704

□ゲームアーツクラブのメンバーを募集しています。住所、氏名、年齢、所有パソコン(マイコンでも可)を明記し、入会金500円を添えてゲームアーツまで現金書留で送ってください。会員には、ゲームアーツクラブメンバーズカードをさしあげます。そのほか、カタログや新製品情報を定期的に郵送し、ゲームアーツグッズの割引きなど、特典をたくさん考えています。

GA
GAME ARTS

SST

株式会社 **ゲーム・アーツ**

〒154 東京都世田谷区若林4-31-7
美松堂ビル3F
Phone 03-413-4507代

※98版テクザーはRAM256K以上を必要とします。

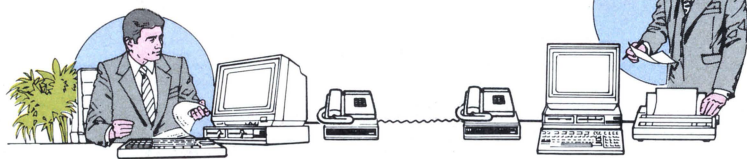
※純正内蔵ディスクドライブ以外では正常に動作しないことがあります。以上ショップにてお確かめ下さい。

SUPER春望

ネットワーク 5'2Dシリーズ **44,800円**
PC-880I/mkII/SR/FR/MR/TR 5'2HDシリーズ **47,800円**

デービーモデム (IM-300) NEOモデムボード (PC-880I-12) に対応

ワープロでデータ通信の できる時代に!



待望のパソコン コミュニケーション・ワープロ

パソコン間通信が確実に身近になった。

SUPER春望ネットワークの世界

ワープロで作成した文書や、手紙や各種データを遠く離れた相手にリアルタイムで送りたい。——そんな夢を実現したのが「SUPER春望ネットワーク」と「デービーモデム」です。しかもあくまでも簡単なパーソナル思想を追求し、ハイコストパフォーマンスを達成しました。

SUPER春望ネットワークの特長

- 利用者間でセンター (情報提供者) 側、ユーザー (情報処理操作者) 側の設定を自由にできます。
- 1D、及びパスワードの設定ができます。
- パスワードはファイル単位とユーザー単位で設定する事ができます。
- センターファイルのディレクトリをとることができ、またリムーブができます。
- その他にもV-25bisの各種機能、オートダイヤル、他をサポートしていますので、用途に合わせた通信ができます。
- PC-VAN、BBS局、他通信ソフトウェアとの通信も可能です。

8ビット機初の高速自動変換を実現

エイパックス

APAXS & V-1 搭載

エイパックス対応新録音

ワープロ新世紀に先がけて、SUPER春望は8ビット機初の自動逐次文節変換方式APAXS (Automatic phrase Analyzing Transformation System) を搭載。ワープロ理想の自動変換を実現しました。

欲しい機能を全て凝縮。

驚異のハイコストパフォーマンス。

SUPER春望 ビジネス
(ワープロ&ユーザーカード)

5'2Dシリーズ **27,800円**

5'2HD **29,800円**

「書くこと」描くことの楽しさを味わえる。

ビジュアル (視覚) 時代のワープロ。

SUPER春望 クリエイティブ
(ビジネス&グラフィックエディタ)

5'2Dシリーズ **34,800円**

5'2HD **37,800円**

話題騒然! 発売後僅か2ヵ月で **1万5千本突破!**

開発元 **デービーソフト株式会社**

インフォメーション/(〒060) 札幌市中央区北1条西7丁目 住友海上札幌ビル
センター ☎ (011) 251-7462 FAX.G.III, G.II (011) 241-6257

同時発売

dB MODEM
IM-300

SUPER春望ネットワーク対応
本格的パソコン通信用高級モデム



国際標準勧告 (CCITT) V-25bis 準拠

●IM-300の主な特長

- 効率良いデータ通信ができる「全二重通信」。
- 相手が人間かコンピュータか自動的に判断して、受話機又はコンピュータに回す「特殊着信モード」。
- インタフェース信号を「発光ダイオードランプ」で表示するため、発着信状態が容易に確認できます。
- 「MM」、「MA」、「AA」の各発着信が可能です。
- 「音声入力端子」で音声を回線に送る事ができます。
- モニタスピーカでCALL音、処理音を確認できます。

夜間でも不在でも自由に通信できる

デービーモデムは特殊着信モード付。電話の相手が人間かコンピュータか自動的に判断。受話機またはコンピュータに回すため、不在の時でも自由に通信ができます。

※尚、プッシュホンは使用できません。

今まで来たワープロソフト。

好評3シリーズ

発売

通販のご案内
(送料無料サービス)

ご注文は■現金書留:デービーソフト・インフォメーションセンター「通信販売3係」(住所 〒060 札幌市中央区北1条西7丁目 住友海上札幌ビル)まで。■銀行振込:「たぐん札幌駅前支店 普通053-053」。

NEW WAVE from WEST



TRINITY

へ
文
月
〜

7.

夏が来た!!

「うさぎTシャツ」通信販売のお知らせ!



次頁
soft office
THINKING RABBIT

今回、シンキングラビットでは、通信販売第1弾といたしまして、各誌プレゼントコーナー等で大好評の「うさぎオリジナルTシャツ」(写真)を販売いたします。

サイズは大きめのフリーサイズ、色は白で、価格は1枚につき¥1,500(送料別¥200)です。

ご希望の方は、現金書留、または郵便振替で、

〒665 宝塚市中州1-2-24-503 シンキングラビット Tシャツ係までお申し込みください。くれぐれも、住所、氏名、電話番号等、お忘れなく。

「おもしろくないゾ!」というお叱りの手紙、ください。

みなさん、どうもありがとうございます。5月号のこのコーナーで募集した、「言いたいことゆーたる」係には、毎日すごい量の手紙が届いています。で、この原稿を書いている今も、まだ読みきれない手紙が机の上に積んであります。でも必ず全部読みますから安心してください。

ところで、なぜか届いた手紙には、過激なのが少なかったのです。そこで、今回は、クリスタルソフトのきらいな所とか、文句あるぜっていうことを聞かせてください。もちろんその他、どんな意見でもいいです。

てなわけで、過激な意見も大歓迎。クリスタルソフト「あんたなんか、きらいや!」の係まで、ビシバシ手紙をくださいまし。いちばん強力だった人には……えーと、またあとで考えます。じゃ、よろしく。

XTALSOFT
Personal Computer Software 2頁後

ここだけのヒ・ミ・ツ!

LOGIN読者のみなさんに、ハミングバードソフトの新作情報を「ナイショ」で教えちゃいます。

題名 ゴーストハンター(仮称)

種類 本格派ロールプレイングゲーム

内容 ヒツ、ヒツ、ヒ・ミ・ツ

今までの「ロールプレイングゲーム」とはひと味もふた味も違ったスグレ者! になるハズです。

これ、本当に、ここだけのヒミツにしてくださいネ! くれぐれも友達には言わないこと!

言っちゃうと楽しみが半分……!!



4頁後

Humming Bird Soft™

応援します!



Meurtre d'un Clown.

道化師殺人事件

本格派を自認する

あなたのために

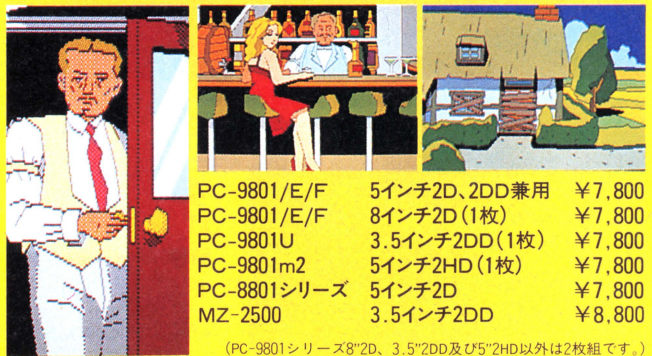
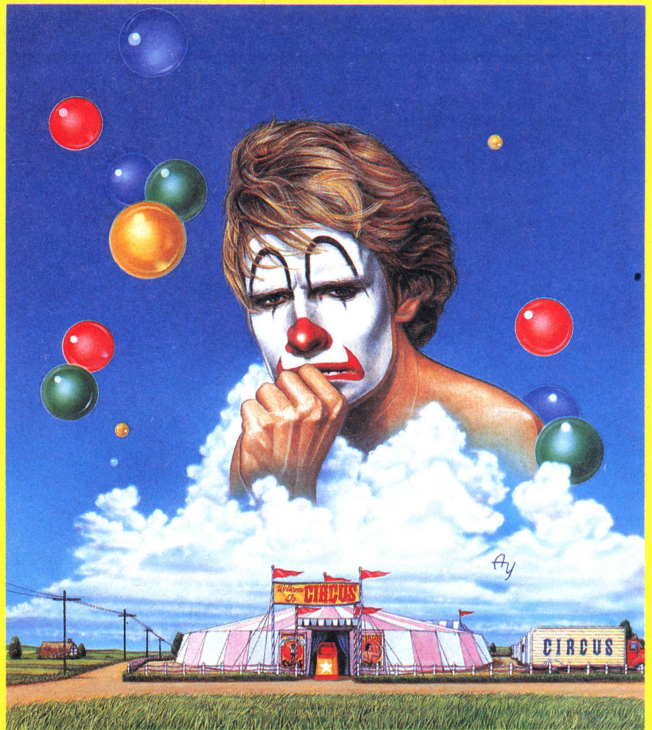
PROLOG

6, august, 1932

ロンドンから南へ50マイル、古くからの港町ブライトンに巡業中のサーカスの一座があった。テントも張り終え、あとは開幕を待つばかりのその日の朝、ピエロの死体がシャワーワゴンで発見された。死因は背中から心臓に達するナイフの一突。シャワーの水が出しっぱなしになっていて、血はきれいに流されていた。あなたは捜査を開始する。ナイフ投げ、奇術師、猛獣使い、ブランコ乗り、団長、そして、もう一人のピエロ……。それぞれの証言と収集した証拠品から、しだいに明かになっていく事実。事件の背後にかくされた恐るべきくらみとは？ 巧妙に仕掛けられた殺人劇。犯人のねらいは？ 二転、三転する捜査のなか、警察をあざ笑うかのように発見される第2の死体。そして、あなたを驚かせる最後のどんでんがえしとは？

伝統的なミステリーの手法を取り入れ、書き下ろした原作をもとにTHINKING RABBITがあなたにお贈りする、本格派のためのディスクミステリー第2弾「道化師殺人事件」。このゲームは推理小説をコンピューターにプログラミングしたものです。あなたが刑事になり事件を解決してください。コンピューターゲームの方向を示す最高傑作、ついに登場。フルスクロールのグラフィックがゲームの常識を打ち破りました。

注：PC-9801シリーズには高解像度モニター(640×400)が、2枚組には2ドライブが、漢字ROMが組み込まれていない機種に関しては漢字ROMが、それぞれ必要です。



soft office
THINKING RABBIT
〒665 宝塚市中央1-2-24-503 ☎0797-73-3112



道化師殺人事件10,000本突破記念

アドベンチャーゲーム

シナリオテスト

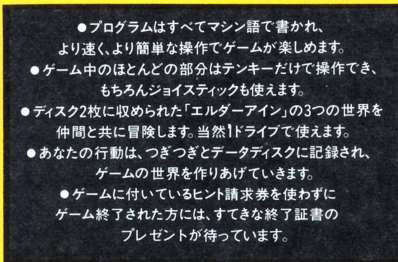
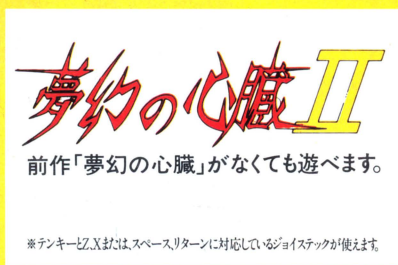


アドベンチャーファンの
あなたに はっきり言って
トクするお知らせ

このたび、シンキングラビットでは「道化師殺人事件」の発売1万本突破記念として、当社にユーザー登録済で、「道化師殺人事件」を解決された方を対象に、「アドベンチャーゲーム、シナリオコンテスト」を行ないます。あなたが自信を持って作ったアドベンチャーゲームのシナリオを4,000字以内にまとめ、当社シナリオコンテスト宛、お送りください。審査の結果、入選された方には、PC-9801、MS-DOS上で動作する「うさぎアドベンチャーツール」(当社が開発した言語型開発ツールで、10個程のコマンドを覚えるだけで「道化師殺人事件」クラスのアドベンチャーゲームが簡単に作れます)をプレゼントし、さらに、そのツールを使ってゲーム化していただいた作品を当社で商品にして全国発売してまいります。もちろん商品化した作品には、当社規定のロイヤリティをお支払いすることは言うまでもありません。応募の締切は1986年8月31日、入選作品の発表は1986年11月号のログイン誌で行ないます。ふるってご応募ください。お待ちしております。

上昇指向が強いボク 負けず嫌いなワタシに。

夢幻の心臓シリーズ第2弾。戦士の冒険は遂にクライマックスをむかえる!



PC-8801 Serise

PC-8801/mKII/SR/TR/MR/FR

5'2D×2枚組(1ドライブで使えます。)

¥7,800

新 発 売

5'2D×2枚組(1ドライブで使えます。)

¥7,800

5'2HD×2枚組(1ドライブで使えます。)

¥7,800

AV Serise

X1/C/turbo/F/turboII

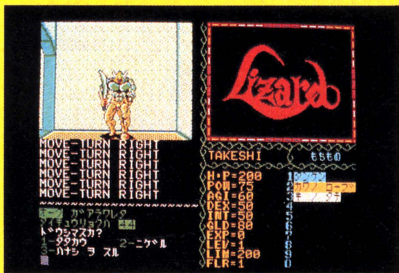
5'2D×2枚組(1ドライブで使えます。)

¥7,800

＜開発スタッフ募集＞クリスタルソフトでは、マシン語でゲームを作るスタッフを募集しています。学生アルバイトも可能です。(アルバイトは大阪近郊の方に限ります。)御希望の方、又はお問い合わせは、クリスタルソフト開発スタッフ募集の係まで電話で御連絡ください。お待ちしております。

＜通信販売のお知らせ＞1 現金書留の封筒を用意する。2 御希望の商品名、機種名、メディア、そしてあなたの住所、氏名、電話番号を書いた紙を入れる。3 商品の代金を入れる(送料は無料です。)

4 郵便局へ持って行く。(速達はダメ!)あとは、ゲームが届くのを待つだけです。一週間程でお届けいたします。



伝説のリザードの塔にあるという魔法の教典を求めて、
幾層にも重なった広大な迷宮とそこに仕掛けられた数々の罠に、
そして教典の守護者リザードに、たったひとりの若者が

リザード

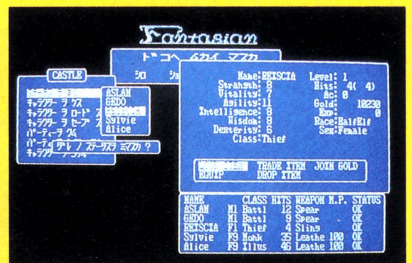
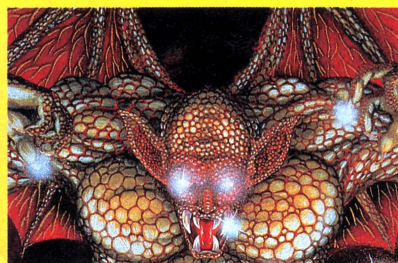
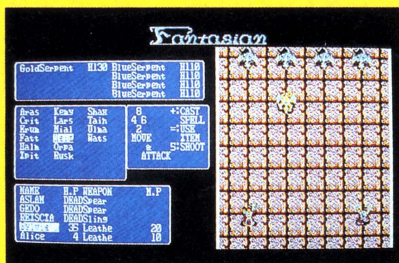
L I Z A R D

難易度.....★★★★★

立ち向かった。はたしてあなたは、リザードが姫にかけた
呪いをと(ための魔法の奥義が記されている"真実の書"を
手に入れることができるか?



X-1/C/D/turbo/F/turboII (TAPE) ¥4,800
X-1/C/turbo/F/turboII (5"2D) ¥6,800 X-1D専用
(3"2D) ¥6,800 S-1 (TAPE) ¥4,800 (5"2D) ¥6,800
(5"2HD) ¥7,800 PC-6001mkII/SR (TAPE) ¥4,800
MZ-2500 (3.5"2DD) ¥6,800



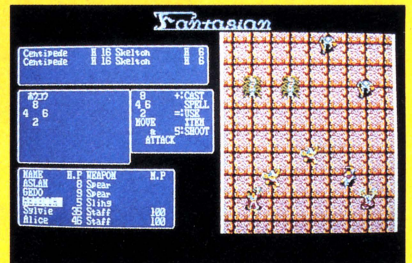
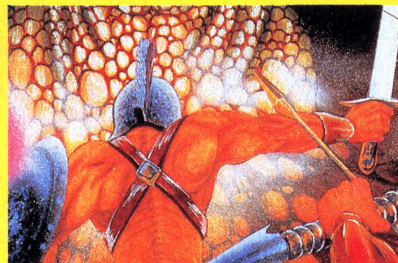
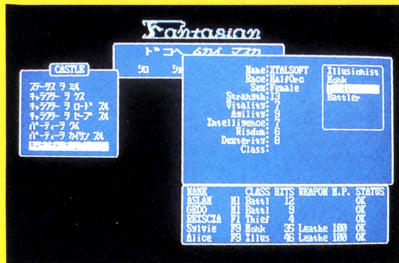
PC-9801M/YM (5"2HD) ¥7,300 PC-9801/E/F/VF
(2D+2DD共用) ¥7,300 PC-9801U2 (3.5"2DD) ¥7,300
PC-8801/mkII/SR/TR/MR/FR
(5"2D) ¥7,300 (TAPE) ¥5,800
PC-8001mkII SR専用 (TAPE) ¥5,800

ファンタジアン

F A N T A S I A N

難易度.....★★★★★

X-1/C/D/turbo/F/turboII (TAPE) ¥5,800
X-1/C/turbo/F/turboII (5"2D) ¥7,300
X-1D共用(3"2D) ¥7,300

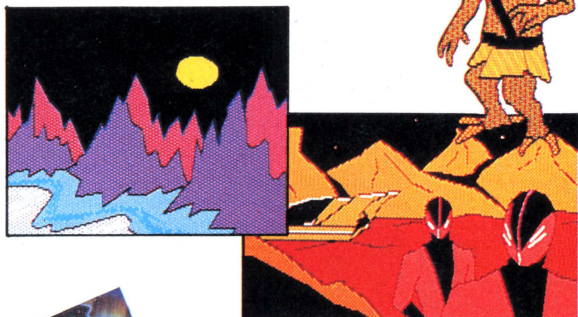


1986 HUMMING BIRD'S ADVENTURE

過激的面白アドベンチャーゲーム、勢揃い!

SFアドベンチャーゲーム

ABYSS

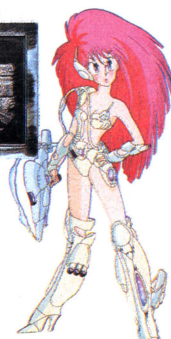


標準宇宙紀3001年、
銀河系・外宇宙(9惑星連合)の運命を賭けて、
1人の戦士が、深宇宙へと旅立った。

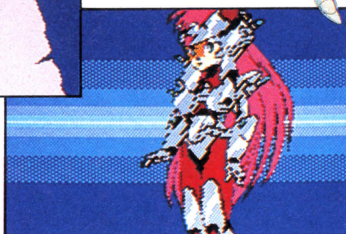
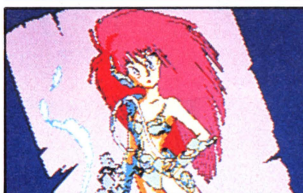
難易度
3

FM-7/8/new7(5"2D) ¥5,800
FM-77(3.5"2D) ¥5,800
PC-8801シリーズ(5"2D) ¥6,800(2枚組)
tape **ABYSS**
FM-7/8/new7(カセット版) ¥4,500

SFアドベンチャーゲーム



むかし 神 ひと粒の涙もちて
悪魔うち滅ぼしたもう。



難易度
4

FM-7/new7(5"2D)
FM-77(3.5"2D)
PC-9801/F/U/m(3.5"2DD・5"2DD・5"2HD)
PC-8801(5"2D)
X1シリーズ(5"2D)
MZ-2500(3.5"2DD) 各¥6,800

アドベンチャーゲーム



地獄である。
どこまでも地獄である。



難易度
2

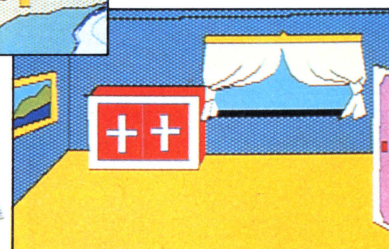
FM-7/8/new7(5"2D) ¥6,800
FM-77(3.5"2D) ¥6,800
MZ-2500(3.5"2DD) ¥6,800
PC-8801/mk II /SR(5"2D) ¥7,800(2枚組)
X1turbo(5"2D) ¥7,800(2枚組)
MZ-2000/2200(5"2D) ¥7,800(2枚組)

ファンタジーアドベンチャーゲーム

THE KNIGHT OF WONDERLAND



「異次元神話」という本の
中に迷い込んだあなたは、
お姫さまの命を救うため
に大騒ぎ。



難易度
3

FM-7/8/new7(5"2D)
FM-77(3.5"2D)
PC-9801/F/U/m
(3.5"2DD・5"2D・5"2DD・5"2HD・8"2D) 各¥5,800

通信販売のご案内 当社の製品がお近くのお店にない場合は、お電話で申し込んでいただいて料金を振り込んでいただくか、もしくは現金書留で代金を添えて当社までお申し込みください。注文書(製品名、機種名、住所、氏名など)もお忘れなく。振込の際の口座番号は下記の通りです。
郵便振替/No大阪8-303340 株式会社エム・エー・シー、ハミングバードソフト
銀行振込/住友銀行梅田新道支店 普通預金No211843 株式会社エム・エー・シー



Humming Bird Soft



〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号 ☎06(315)0541代

スタッフ募集 アイデアのある人、ゲームを作りたい人募集中です。くわしくはお電話でお問い合わせください。

お兄ちゃんはやライ。
ボクだってスゴイ。

FCで大人気の
あのツインビーがMSXに。

好評発売中 ふたりのミラクルシューティング ツインビー Twin Bee™

発売以来、大好評のMSX用ゲームソフト「ツインビー」。ふたり同時プレイができるので、兄弟で遊んでもケンカをしなくなったような気がする。それも、力をあわせて戦える面白さがあるからだ。さあツインビーにのって、ウインビーといっしょに空中戦にいどろ。平和な島を守るのは、ふたりの合体パワーだ。



¥4,800

エンドレスキャンペーン'86 実施中!!

オリジナル「キャップ」
早い者勝ちだ。



いま新製品（1月以降発売）を買えば、スピードくじがついてきます。当りなら、オリジナルグッズをプレゼント。ハズレでも、リングがでると、集めたリングの数で希望のグッズがもらえます。



■コストゲーム得点表

★Tシャツ.....リング4点	★腕時計(ベラ).....リング7点
★キャップ(黒).....リング6点	★ヨットパーカー.....リング8点
★エアバッグ.....リング6点	★ウインドブレーカー.....リング10点
★トレーナー.....リング7点	★スタジアムジャンパー.....リング12点

※ご応募いただいたから発送まで、約1か月ぐらいかかります。

※住所、氏名などは忘れずに、正確に書いて送ってください。

■MSXは、通信販売できます。

●住所・氏名・電話番号・商品名をご記入の上商品代金を現金書留でお送り下さい。
※ファミリーコンピュータ用カセットは取り扱っていません。

Konami®
SOFTWARE
コナミ株式会社

〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル
●MSXマークはアスキーの商標です。
●この商品は、弊社(コナミ)の専売特許品で海外への出荷はできません。
●新製品情報は TEL. 03-262-9110

快進撃中!

XIシリーズ/ターボ 5"2D

(XI/Dはのぞく)

PC8801/mkII/SR/mR 5"2D

FM7/77/AV 5"2D/3.5"2D

(制作協力:マイコンクラブZOB plus)

MZ2500 3.5"2DD

定価6,800円

XIシリーズ/ターボ テープ

(XI/DをのぞくすべてのXIテープ内蔵機種に対応しますが、外部カセットドライブの場合はCZ-8RL1指定。)

定価4,800円

PC9801シリーズ 5"2D

定価7,800円

進撃開始!

6月下旬新発売

FM7/77/AV テープ

定価4,800円

がい せん

凱旋

使命を果たした勇者たち、その胸に勲章を!

ゲーム終了された方は、マニュアルのRH①券を切り取って、ゲーム最終画面の言葉を書いて送って下さい。先着1000名の方に、終了認定証をお送りします。また、終了スコアコンクールへの参加希望の方は、RH①券と、ゲーム最終画面をスコアが映るように、写真に撮って送って下さい。ハイスコア賞はもちろん、森田賞、山口賞、北坂戸賞など、特別賞も多数用意しています。受付期間は、5月1日～8月31日。さあ、新たな戦いの日々はここに始まる。

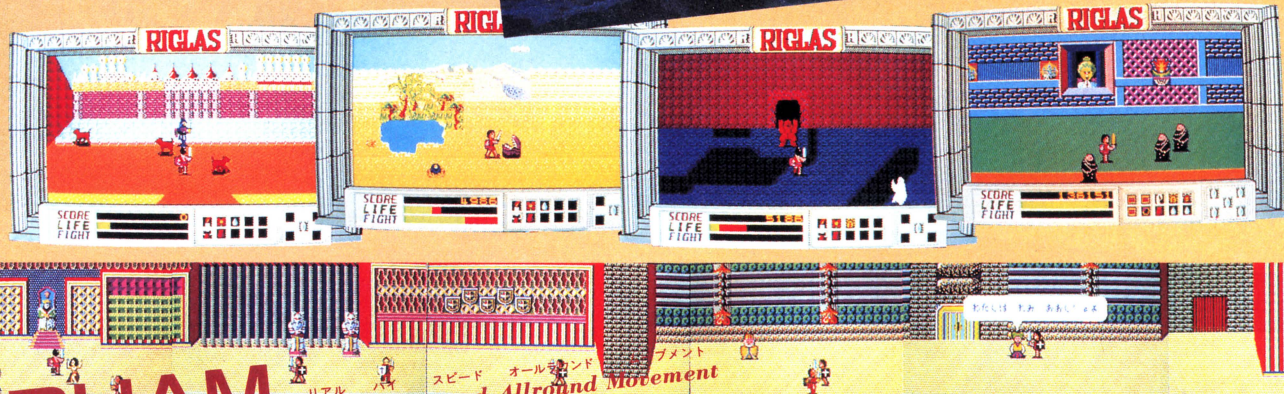
他力本願

目的のためには、手段を選ばないあなたへ。ランダムハウスから、熱いメッセージをお送りします。「開放のテクニク」をご希望の方はRH②券を切り取って、60円切手を同封し、わからない所を詳しく書いて送って下さい。

君は僕だよ。聞いてもらえるかい。メイ、

RIGLAS
魂の帰郷

ミリア人とガルト人の間に生まれた少年メイは、混血であるが為に迫害を受けながらも成長し、閉ざされた彼の種族の秘密の鍵、「ベルジュナ」を目ざして旅に出る。やがて、クリスタルは、リグラス創生の謎へと彼を導く。ラジュナ歴5412年。彼の14年目の人生は波乱の中に、今、幕を開ける――。



RHAM

-Real High speed Allround Movement

従来のハイスピードの概念をくつがえして、魔導のアルゴリズム=森田和郎は、夢の「RHAM」を出現させてしまった。VRAM3枚を使っての、フルカラー高速スクロールルーチンが、ゲーム新時代を告げる。

通信販売のお知らせ

現金封筒に定価代金を入れ、機種名、住所、氏名、電話番号を書いて、右記住所まで送って下さい。

主題性! 集大成! したいぜ!

RH
RANDOM HOUSE

ソフトウェア開発
株式会社ランダムハウス
埼玉県坂戸市末広町3-11
(営業所)TEL03-483-8666

必殺、ばってんキック!



ばってんタヌキの 大冒険



アニマル ウォーズ

「オオカミ伯爵」に、村人を全員連れ去られた動物村。そこへ通りかかった「ばってんタヌキ」は、この村を救おうと立ち上がった。悪の魔術を使うダースペーダー、「オオカミ伯爵」。対するは、空手着の熱血感ルーク・「ばってんタヌキ」・スカイウォーカー。はたして、このアニマル・ウォーズどちらに軍配が上がるのか。



ワン・マン アーミー

「ばってんタヌキ」は、九州は長崎生まれの日本男児。飛び道具なんて使わずに、素手で敵に挑んでいく。しかも、



味方がいないから、ひとりの軍隊、ワン・マン・アーミーというわけだ。とくいワザは、ばってんけり、ばってん突き、ばってん跳び、ばってんよけの4つ。

これらを駆使して、オオカミ伯爵を倒せ!

でも、ウワサでは、このオオカミ伯爵を陰で操る悪霊がいるとか。ホントかどうかは、キミが確かめてくれ。

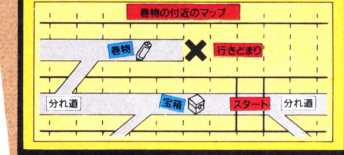


これがゲームの コツだ!

襲ってくる動物たちは、ジャンプしながら移動しつつ、けりでやっつけよう。経験値が上り、得点も増える。強敵の「くま」も、跳びけりならやっつけられそうだ。



スタートしたら、まず左へ進む。宝箱があるので、けって確実に中身を取ろう。最初の分かれ道は直進し、次の分かれ道はいったん通りすぎてから再びもどり、右上へ進む。するとまた宝箱があり、それが巻物だ。



新発売! MZ-1500 QD版¥4,800 X1シリーズ テープ版¥4,800

※ X1Dには対応しません
FM-77AV.....3.5"ディスク版¥6,900
X1シリーズ.....5"ディスク版¥6,900
PC-8801mkII SR/TR/FR/MR 5"ディスク版¥6,900
PC-8801/mkII.....5"ディスク版¥6,900
MSX.....ROMカートリッジ版¥5,800
*PC-8801/mkII用(2PG-8801mkII SR/TR/FR/MRでは使用できません)

道路に落ちている食べ物の中には毒入りもあるので気を付けよう。



ハイスコア テクニク

まず、宝箱は必ずけて開け、中の物を取る。特に巻物は自分のいる位置がわかるので、最初に取りようにしましょう。

そして、少しくふうした攻撃をしよう。たとえば、ジャンプしながら進んでいるときに急に向きを変え、後ろ向きで攻撃する。(MSX版のみ有効)または、進まないでジャンプし続け、タイミングよくけりを出す。その他、効率の良い攻撃を考えて、試してみよう。

なお、敵キャラクターの中には、生命力を補給してくれる味方が二匹いる。ヒントは、どちらもわりとのんびりしていることかな。もう、わかったよね。それじゃあ、キミの健闘を祈る。

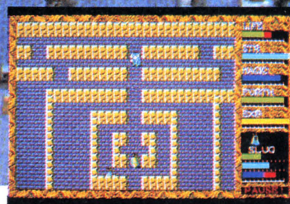
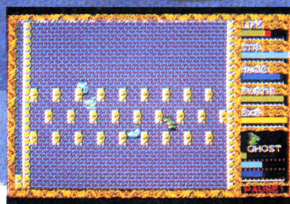
「フォースがともにあらんことを」

(くろがね ゆう)

HYDLIDE・D

▲フェアリーランドの
イメージイラストです▶

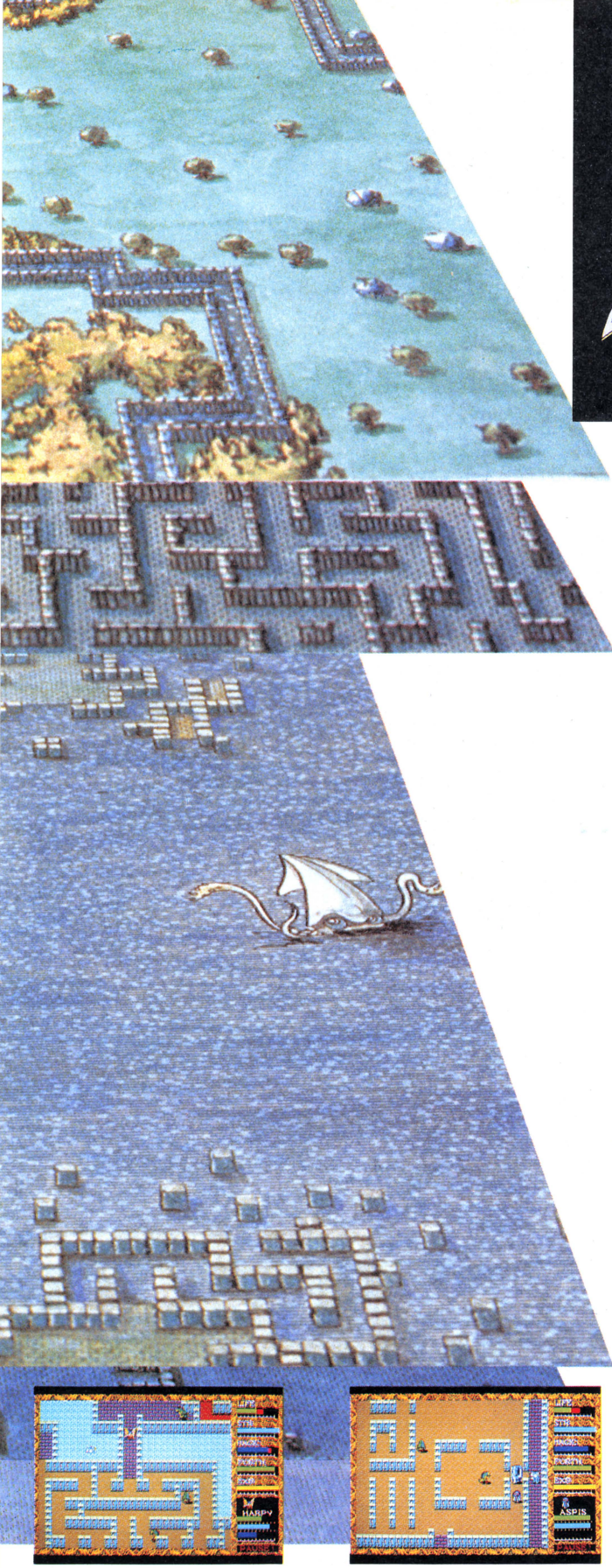
語り尽くせぬオモシロランド



T&E SOFT ユーザーズクラブ 会員募集

1 T&E SOFT ユーザーズクラブ 会員証の発行 2 T&E マガジンの無料送付(年4回) 3 T&E ソフト
カタログの無料送付(年2~3回) 4 新製品情報などを掲載、T&E PRESS(新聞)を隔月発行 5 オ
リジナルグッズ(Tシャツ)等の割引販売 6 会員の中から抽選で、新製品のモニターになっていた
いただきます 7 その他会員だけの楽しい特典を企画しています ■応募要領 ●住所(TEL) ●氏名(フ

リガナを必ず) ●年齢(生年月日も記入のこと) ●職業(学校名) ●所有のパソコン機種名及びシステ
ム(パソコンを持っていない方でも結構です)を明記のうえ、入会金300円、年会費1,000円を必ず現金書留
にて下記までお送り下さい。〒465名古屋市中区東区豊か丘1810番地 株式会社ティアーランドイソフト
「T&E SOFT ユーザーズクラブ」係 ※会員証作成の為、発行までに3週間必要です



Active Role Playing Game

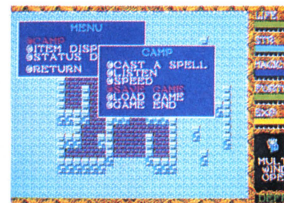
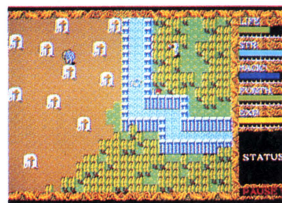
SHINE OF DARKNESS

ハイドライド・II

Active Role Playing Gameが ここまで進化!!

- 本格R.P.G. / しかもリアルタイムの操作性はそのままです。
- 極限のデータ圧縮技術により、マップはハイドライドIの約6倍。
(エリア計算によれば138,000エリア)
- 登場キャラクターやアイテムも大幅増。
- 見やすいマルチウィンドウ表示。 ● 14種の魔法が使用可能。
- 会話・アイテムの売買・着がえ(テープ版除く)等、新アイデアを投入。
- ゲームスピードはプレイヤーのレベルに合せ、自由に設定可能。
- もちろん、途中データのセーブ・ロード可能。

注：FM-7に、工人舎のディスクドライブを付けると正常に作動しない場合があります。



- PC-8801/mkII/SR/MR/FR……………5"2D版
- X-1/C/F/turbo/II……………5"2D版, テープ版
- FM-7/NEW7……………テープ版
- FM-7/NEW7/77/AV
3.5"2D版, 5"2D版,

★3.5"2D版, 5"2D版
……………¥6,800

★テープ版(3本組)¥4,800



認定証発行終了

PC-8801, FM-7, X-1の各シリーズ共、すべて終了致しました。
ありがとうございました。
なお、全マップオリジナルイラスト付きの完全解答集(カラー表紙、B5判36ページ)を発行中です。取扱説明書の申し込み用紙にてお申し込み下さい。



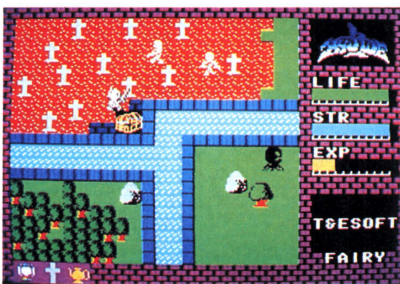
T&EマガジンNo.10まもなく発行〈6・25〉

T&E SOFTテレフォンサービス実施中
最新情報は ☎052-776-8500へ。

体感ハイドライドノ(実体験ロールプレイング)

ATTACK '86 in NAGOYA 8-22開催!

- 名古屋近郊の愛知青少年公園(面積60万坪)にて開催いたします。
- 参加人員100名募集(T&E SOFTユーザーズクラブ員優先)
- くわしくは、T&EマガジンNo.10及び次号本紙広告にて。



▲MSX, ROM版・テープ版



▲MSX, ROM版 (パスワード表示中)

永遠のベストセラー



▲PC-9801



▲X-1

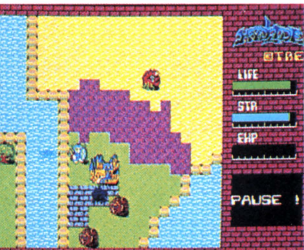
PC-9801シリーズ

5'2DD版, 3.5'2DD版

¥6,800



▲MSX 2版タイトル画面



▲PC-8801・FM-7



▲PC-6001mkII

A.R.P.G.とは

- アクションゲームのリアルタイム処理に、
- ロールプレイングゲームのキャラクターを成長させる楽しさと、
- アドベンチャーゲームの秘密捜しの面白さを融合、

ハイドライドの伝説(プロローグ)

これは別次元、別空間の美しい妖精の住む王国“フェアリーランド”での物語です。ある日、宮殿の宝石が持ち去られて王国は衰退し、魅了した悪魔に王国は滅ぼされ、王家の次女は妖精にされてしまいました。この恐怖と絶望の中、若者がたった一人で怪物たちに挑戦していったのです。

A.R.P.G.のストーリーはあなたが作ります。

- ①あなたは主人公を操って、森、草原、砂漠、城、水中、地下迷路を宝を求めて探検します。
- ②でも、単なる宝探しではありません。目的は、女王を助けて王国の平和を復活させることです。
- ③そのためには、次々に周りから迫る敵に勝たなければいけません。
- ④ところが、初め主人公は持ち物も力も経験もないため、弱い敵にもすぐ負けます。
- ⑤そこで、あなたのアイデア、作戦、思考力、素早いキー操作が必要です。

特徴

- ★画面瞬時切り換え(X-1は四方向スクロール)
- ★フルメモリー、オールマシニング
- ★一括ロード、アクセス無し
- ★高度な重ね合わせ処理により、下半身が木にかくれ、水に没する立体画面
- ★フルグラフィックの広大な画面上を、流れるようになめらかに動くキャラクター
- ★全キャラクターは20種以上(機種によって異なります)
- ★ゲーム途中でのデータセーブロード可能
- ★ジョイスティック対応(X-1, MSX)
- ★BGM同時進行

PC-6001mkII/6601/SR	………	テープ版	¥4,800
PC-6601	………	3.5'1D版	¥6,800
PC-6601SR	………	3.5'1DD版	¥6,800
PC-8801/mkII/SR/FR/MR	………	5FD版	¥6,800
X-1/C/F/turbo/turboII	………	テープ版	¥4,800
	………	5FD版	¥6,800
FM-7/NEW7/77/AV	………	テープ版	¥4,800
	………	3.5FD版 5FD版	¥6,800
MSX(32K)	………	テープ版	¥4,800
MSX(8K)	………	ROM版	¥5,800
MSX2(VRAM128K・64K)	………	3.5'1DD版	¥6,800
MSX2(VRAM128K・64K)	………	テープ版	¥4,800

MSX

8K以上、ROM版登場! すべてのMSXで作動!

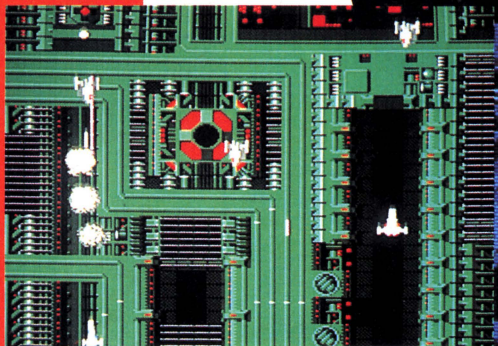
- マップやグラフィック等の内容はテープ版(32K)と変わりません。
- その上……5段階スピード調節機能が付きまして、さらに……テープやディスクを使わずにデータセーブが可能です。
 - 電源を切る前に画面のパスワードを記録。
 - 電源を入れた後、パスワードを入力して続きから開始。
 - もちろん、テープ版同様、メモリーセーブ機能有り。

ピクセルツウ
POXEL2
MSX 2用CG製作ツールボックス

MSX2
VRAM64K・128K
3.5'1DD版
¥6,800

レイドック・ハイドライドの画面は、 すべてこのツールを使用して開発!!

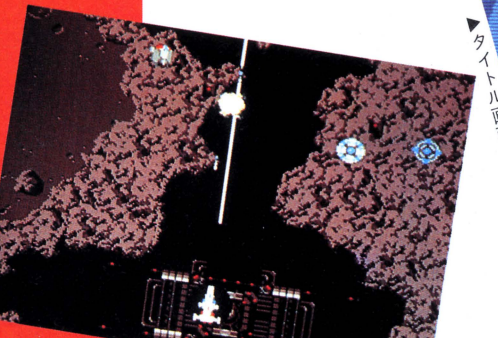
- ★プロ仕様の内容で、かつ、キー操作はパソコン初心者でもOKの簡単さです
- ★グラフィックエディター・スプライトエディター・パターンエディターの3種類。



★魅せてあげよう、1ドットのエクスタシー——！

- 細かく書き込まれた72画面分の背景が、1ドット毎のなめらかスクロール。
- 機体の動きは、1機最高16パターン切りかえのリアルアニメーション。
- ドット単位で弾をよけ敵機をかわす。命中の判定もドット単位。

タイトル画面



★2人で遊べる新世代のシューティングゲーム——！

- 二人はどちらも主役！共同で出撃（プレイヤー1はジョイスティック、プレイヤー2はスティック+ジョイスティック）
- 合体すると、プレイヤー1がパイロット、プレイヤー2が狙い撃ち用秘兵器。
- もちろん、1人でも遊べます。



★登録されたプレイヤーのレベルに応じて、敵もレベルアップ——！

- レベルとは、プレイヤー自身の能力を表し、得点とは別で、階級で示します。
- レベルアップに伴いオプション兵器が順次使用。途中シーンからのスタートも可能。
- 最高レベルに達した方には階級賞を進呈します。
- 敵は50種（300パターン）。巨大戦艦・巨大空母登場。
- オプション兵器は、自動追尾ミサイル・自動追尾ミサイル（合体時）他多数。
- シーンは宇宙空間・惑星上・宇宙基地・敵基地内の4パターン。計12シーン。

- ★光子炉を破壊して、「レイドック作戦」に成功すると、アニメーションが登場します。（6シーン毎）



MOVIE SPACE SHOOTING GAME

LAYDOCK

レイ・ド・ック



▲ピクセル2を使用して描いたイメージイラストです。

MSX2 RAM64K
VRAM128K専用

3.5" 1DD版
¥6,800

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛にお送りください。（送料サービス・速達希望の方は300円プラス）
■マガジンNo.9ご希望の方は、100円切手2枚（200円分）を同封の上請求券をお送り下さい。（薬書での請求はお断り致します）
■86年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送り下さい。（薬書での請求はお断り致します）



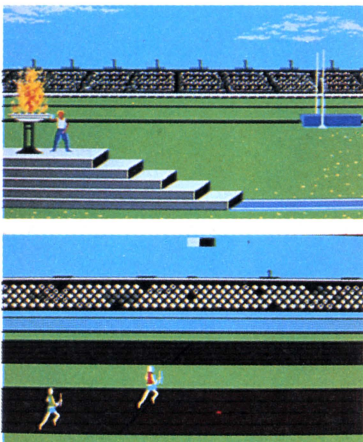
T&E SOFT® INC.

製造・販売 株式会社ティアンドイソフト
〒465 名古屋市中名区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン
No.9請求券
ログイン7月号
86総合カタログ
請求券
ログイン7月号

アメリカン・ハイグレードEPYXソフト

第一弾、いよいよ発売。



8種類のリアルゲームで、 キミの運動神経に挑戦!

開会式から始まる、凝りに凝った「EPYX (エピックス)」のオリンピック・ソフトは、のっけから驚きと興奮でいっぱい。

まず、名前と共に、好きな国を選んで登録する。1人から8人までOK。準備ができたならワールド・レコードに挑戦しよう!

種目は全部で8つ。

- 棒高跳び
- 飛び込み
- 100m走
- 400mリレー
- 跳馬
- 水泳自由型
- 水泳自由型リレー
- スキート射撃

どれも、美しくリアルなグラフィックスで、プレイするだけで楽しくなっちゃう。

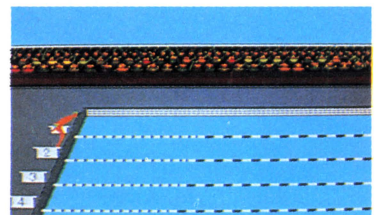
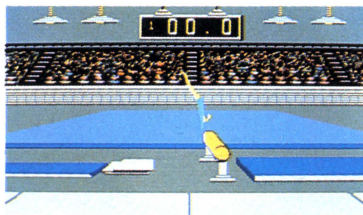
優勝すれば、記録が登録されて、その上キミが登録した国の国歌を演奏してくれるゾ。

もちろん、練習モードがついているので、充分修業を積んでからチャレンジする手もある。

でも、優勝できなくても、いいじゃない。オリンピックは参加することに意義があるんだから!!



PC-8801mkIISR/TR/FR/MR M68 5097 ¥6,800 7月発売予定 ©EPYX INC.
解説書付



ヒランヤを知らない人は、はずかしい。

ニッポン放送 (YOUNG PARADISE) + LOGIN + ポニカ連動企画。

ヤンバラアドベンチャー

ヒランヤの謎!

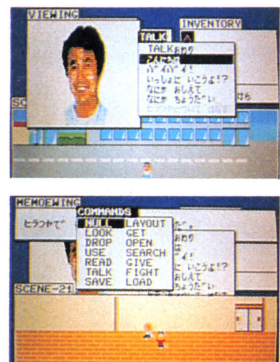
- MSX₂ (1DD) L68 5097 ¥6,800 7月発売予定
- PC-8801シリーズ (2D) M68 5097 ¥6,800 6月発売予定
- PC-9801シリーズ (2DD) M68 5097 ¥6,800 8月発売予定
- FM-7シリーズ L68 5097 ¥6,800 発売中
- FM-7シリーズ M68 5097 ¥6,800 発売中

「ヒランヤ」って知っているかな? ナニ? 知らない! それならこのゲームをやろっやない。

少し知ってるキミだって、その謎のすべてや、最大レベルのヒランヤパワーがどんなものか、知りたいでしょ?

このゲームでいろんな所を旅して、いろんな人と知り合いになれば、少しずつ謎が明らかになってくるのだ。

解説書にはヒランヤの作り方も載っているから、謎を解いたら自分で作って、その御利益にあずかることだってユメじゃない!!



© ASCII CORP. INC.
株ニッポン放送
株ヒランヤ研究所

人工知能がキミのレベルに
合わせて攻撃してくる!

ZANNE

ザナック



人工知能搭載で、敵はキミの攻撃レベルに合わせて攻撃してくる。激しく攻撃すれば、激しく反撃し、軽く攻撃すれば、軽く反撃してくる。もう、ただ撃つだけでよかったシューティング・ゲームは終わった。作戦を立てて人工知能と知恵比べだ。多数のキャラクターの中に隠された謎のアイテムをどんどん取って、パワー・アップしよう。人工知能は手強いぞ。



MSX R49 X5093 ¥4,900 (8KB以上のRAMで動作します) 7月発売予定
解説書付

女だてらに、忍者です。新発売

©SEGA

忍者プリンセス



寒天城を乗っ取られてしまったプリンセスくみは、得意の手裏剣と忍術で、玉露左衛門打倒に立ち上がった。ふうま忍者や忍犬、槍使いは、手裏剣の連射とフェイントでかわし、5つの巻物を手に入れて寒天城に突撃だ。かawaiiプリンセスくみに、キミの力を貸してやってくれ!



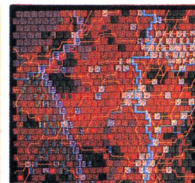
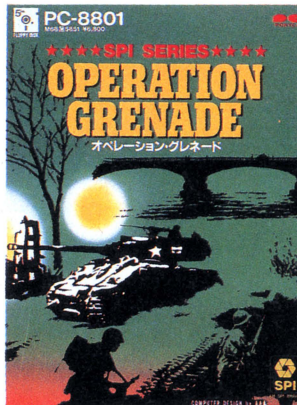
MSX R49 X5808 ¥4,900 (8KB以上のRAMで動作します) 解説書付

シミュレーション・ウォー・ゲーム

★SPIシリーズ第1弾——ライン西岸の大包囲作戦

OPERATION GRENADE

オペレーション グレナード



1945年2月、連合軍はドイツ帝国を崩壊に導くため、ライン川西岸一帯で全軍による一大作戦を開始した。

そのひとつ、"オペレーション・グレナード"は、ルール工業地帯西側のドイツ軍を包囲・撃滅する作戦であった。キミはアメリカ第9軍司令官となって、3月4日までに"オペレーション・グレナード"を成功させなければならない。

はたして、歴史以上の戦果を上げられるだろうか。

© TSR INC.

PC-8801シリーズ M68 5651

¥6,800 発売中

X1 M68 5651

¥6,800 7月発売予定

PC-9801シリーズ (2DD) M68 5651

¥6,800 7月発売予定

FM-7シリーズ M68 5651

¥6,800 近日発売

FM-7シリーズ (2DD) L68 5651

¥6,800 近日発売

解説書付

散開して前進せよ!

★SPIシリーズ第2弾

CITY FIGHT

シティファイト



キミは特殊部隊の隊長。11の分隊を指揮して、困難な任務を遂行しなければならない。渡河作戦、城塞戦、市街戦など8つのオペレーションのほか、自分でマップを作って状況設定することも可能。初心者から上級者まで、9段階の難易度設定でだれでも手軽にシミュレーション・ゲームが楽しめる。さて、キミはコンピュータに勝てるかな?

© TSR INC.

PC-8801シリーズ M68 5652 ¥6,800 6月発売予定

PC-9801シリーズ (2DD) M68 5652 ¥6,800 6月発売予定

FM-7シリーズ M68 5652 ¥6,800 6月発売予定

FM-7シリーズ (2DD) L68 5652 ¥6,800 6月発売予定

MSX L68 5652 (要VRAM128K) ¥6,800 7月発売予定

X1 M68 5652 ¥6,800 7月発売予定

解説書付

パズル・スリラー

ガバリン

6月中旬より東宝洋画系劇場で
全国一斉公開!



(ゲーム化決定!)

※映画を見て、キミの考えたゲームの
アイデアを送ってください。

安心して選べるPONYCAのソフト
充実した内容と良心的価格がボニカの顔です。

販売元/株式会社ポニー キャニオン販売

〒102 東京都千代田区九段北4-3-8 TEL 03-265-8241



株式会社ポニー

札幌支店 TEL 011-232-5151

仙台支店 TEL 0222-61-1741

東京支店 TEL 03-265-8241

名古屋支店 TEL 052-322-4001

大阪支店 TEL 06-541-1971

広島支店 TEL 082-243-2915

福岡支店 TEL 092-751-9631

ニッポンポニー TEL 03-667-3741

〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング TEL 03-265-6377

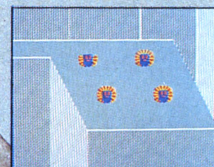


NCS

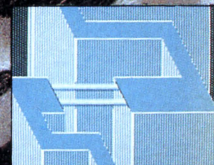


僕二ハ、
道ガ、戻ル、
ナイ。

業務用ビジネスアプリケーションの
信頼のブランド、エヌ・シー・エスが
そのノウハウを結集し、世に問うゲーム第二弾。
制御し得るか。そのスピード、慣性、数々のトリック。
初めてのスリリング。ミスターバンプが、君に挑戦。



モンスター一杯、逃げるか
押しつぶすか? 2つに1つ。押し
つぶす場合はタイミングを考
えないと命がムダになるぞ。



無気味に動くトラップ。越さ
ないと前進不可能。でも、こ
んなのは序の口。もっと困難
なワナが山ほど隠されている。



この急斜面の通路を急スピードで進まなけれ
ばならない。両側に落ちたらアウト。急いで近道
しようとしたら激突するとダメージをくらうぞ。
急カーブに気をつけて。

一部店頭での発売が遅れ、ご迷惑をおかけしております。

電話でお問い合わせのうえお求めください TEL 03(486)6311

Mr. Bump ミスターバンプ

絶賛発売中!
ジョイスティック対応

PC-8801mkII SR/TR/FR/MR 5-2D 6,800円

XI X-treme/X-treme II 5-2D 6,800円 テープ 4,800円

199X年、突如起こった地殻変動で異次元の彼方に飛ばされてしまったバンプくん。やっと見つけた元の次元に戻る通路も、あちこちが途切れ、障害物やモンスターがウヨウヨ…。さあ、サバイバルボールに乗り込み、両側が絶壁となっている急斜面の通路を元の次元目指して突き進め/隠れ通路を見つければ面白さは倍増、ボーナス点を増やすチャンスもいっぱい。前代未聞のハプニングとカラクリを秘めて、Mr. Bumpが、君に挑戦する。

常識のウラをかいた、ローリングアクションゲーム。それがMr. Bumpだ!

- ▶ 200以上のパターンから成る愉快的アニメ ▶ ゲーム随所で君を徹底的に悩ませるモンスター数十種類/
- ▶ コース内に数多く配置された、リアルなスペシャルトラップ ▶ 常識、法則の通用しない秘密が山ほど/
- ▶ 高速4方向オートスクロール画面 ▶ 高速全方向オートスクロール実現/ ▶ トラップはすべてアニメーション/

グラフィック
デザイナー
募集中!
(詳細は
お電話で。)

日本コンピューターシステム株式会社 〒106 東京都港区西麻布4-16-13第28森ビル Mr. Bumpお問い合わせ ☎03(486)6311 SPJ担当 田中まで

■電話申し込み受付中/

■郵送ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留でお申し込みください(送料無料)。なお、お急ぎの方は速達代金300円を同封ください。



北斗の拳

バイオレンス劇画アドベンチャー

©集英社 武論尊 原哲夫

PC-8801mk II SR

(TR,FR,MR)V2モード

PC-8801mk II

PC-8801

5インチディスク版2枚組
(1ドライブ使用可)

¥6,800

イラスト 広井哲雄

★ 衝撃のアニメーション・バイオレンスグラフィック！ ★
これが、今、話題の秘孔モードだ！



南斗聖拳 シン



アニメーション処理で、バイオレンスシーンが展開。「アタタタ…」サウンド、その他抜群の効果音（SRのみ）付で、臨場感抜群。もちろん、敵のキャラクタによって、バイオレンスシーンはすべてちがいます。

作者 折茂賢司、日高徹
シナリオ 武石正道

↑ 迫り来る敵の鉄拳をかいくり、秘孔を突け！
↑ 北斗の拳、炸裂！きさまはもうすでに死んでいる。
↑ 内部からの激痛に表情がかわる。
↑ 「グニャッ！」腹部が不気味にへこむ。
↑ 「ホゴッ！」腹部に穴があく。この先のシーンを君は見れるか？



■ 驚異の描き換え処理

1シーン最高15カットの描き換え処理と豊富なリアクションを取り入れ、限りなくリアリズムを追求したストーリー性。アドベンチャーは新世代をむかえた。

■ オリジナルに忠実な劇画グラフィック

オリジナルのド迫力劇画を忠実に再現。その他、BGM・バイク音等々、効果音付（SRのみ）で抜群の臨場感。簡単操作のワンキー入力等のマルチアイデアがいっぱい。

通信販売の
御案内

御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。(送料無料)
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号
新宿アイリスビル7F
(株)エニックス「通信販売」係

販売元



株式会社 小西六エニックス

発行元



株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL 03-366-4345



好敵手キータクラーとの 最後の決戦!!

移植版6月下旬発売
PC-9800シリーズ
X1シリーズ
FM-77、FM-77AV

ウィングマン 2 キータクラーの復活

- 5インチディスク版2枚組(1ドライブ使用可)
PC-9801シリーズ(2HD及び2DD)2HDは1枚です。
PC-8801/mk II/SR(TR,FR,MR)
X1シリーズ(ターボ可)
..... ¥ 6,800
- 3.5インチディスク版2枚組(1ドライブ使用可)
FM-77、FM-77AV..... ¥ 6,800
- テープ版(2本組)
X1シリーズ(ターボ可)..... ¥ 4,800

作者TAMTAM 音楽すぎやま こういち

©集英社 桂正和

★話題のパワーアップ戦闘モード! これはアニメーションリアルタイムゲームだ! ★

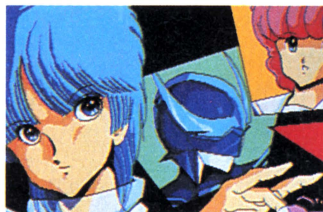


●パワーアップ戦闘モード/130パターングラフィックを使用したアニメーションリアルタイムゲーム。健太の変身シーンのリアリズムにドキッ!「ヒートレイバー」「デルタエンド」等、数々の必殺技が、乱れ飛び、エリアもグリーンと広がって画面いっぱいのびのびと戦闘が楽しめます。

★おもしろアドベンチャーを追求した新機能満載★

- 音声モード(SR御使用の場合)/「チェイグ!」等、キャラクタが君に呼びかけてきます。
- チョークモード/君の入力する文字を健太と美紅ちゃんがチョーク書きしてくれます。あんまり、考え込むと健太は寝てしまうし、美紅ちゃんは泣き出しちゃうぞ。
- さらにスピーディになった「なんですか?」モード/君のわからない物(所)に健太カーソルを指定すれば、なんでもおしえてくれます。
- リアクションと一体化したサブグラフィックモード/怒ったリアクションがかえってくれば、サブグラフィックモードのキャラクタの表情も怒り出します。

※前作ウイングマン、マンガのストーリーを知らなくても、プレイできます。



ワールドゴルフ

エニックスオープントーナメントゴルフ



★リアリズムを追求した本格的機能★

●トッププロ30人とのトーナメント方式を採用。各プロの成績が、1ホールごとに表示され、キミの順位はすぐにわかる。18ホール終了後ベスト10以内に入れば、コースの会員として認められ、エキストラホール(9ホール)の使用許可がおりる。

作者 村守将志

- (3.5インチディスク版)FM77AV、FM-77..... ¥ 5,800
- (5インチディスク版)シャープX1シリーズ(ターボ可)、PC-8801mk II SR(TR,FR,MR)、PC-8801mk II、PC-8801..... ¥ 5,800
- (テープ版(2本組))シャープX1全シリーズ、FM-7全シリーズ、PC-8801mk II SR(TR,FR)、PC-8801mk II、PC-8801..... ¥ 4,800

軽井沢誘拐案内

ロマンチックミステリーアドベンチャー



ポルトピア連続殺人事件の作者 堀井雄二が華麗に放つ

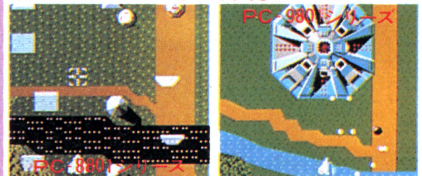
★膨大なセリフデータをもち、つぎつぎかわってゆく登場人物たちのリアクション!

★画面数約100枚+スクロールマップ3エリア!

- (5インチディスク版)シャープX1シリーズ(ターボ可)、FM-77、FM-77AV、PC-8801mk II SR(TR,FR,MR)、PC-8801mk II、PC-8801..... ¥ 5,800
- (テープ版(2本組))シャープX1全シリーズ、FM-7全シリーズ、PC-8801mk II SR(TR,FR)、PC-8801mk II、PC-8801..... ¥ 4,800

セビウス

ビッグタイトルゲームを
君のディスプレイに再現! (株)ナムコ



- 5インチディスク版
PC-9801/E/F/M/VM/VF
2D、2DD..... ¥ 6,800 2HD..... ¥ 7,800
PC-8801mk II SR(TR,FR,MR)、
PC-8801mk II、PC-8801..... ¥ 6,800

通信販売の 御案内

御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。(送料無料)
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号
新宿アイリスビル7F
(株)エニックス「通信販売」係

急募

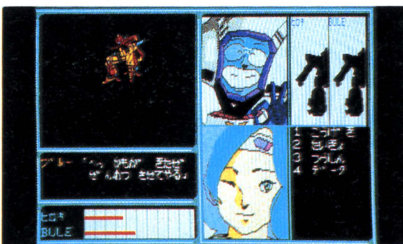
当社商品をMSXに移植できる方大募集!

移植後、商品化の際は、当社規定による印税をお支払い致します。
又、FM-7シリーズ、PC-8801シリーズ、シャープX1シリーズ、PC-9801シリーズに当社商品を移植できる方も募集しております。
詳細事項等のお問い合わせは、TEL 03-366-4296、エニックス技術部担当・望月迄

ライザ

地球戦士

作者 九葉真 イラスト 真島真太郎



★臨場感抜群のニュータイプマルチ画面★

《コスモスクリーン》流れる星。敵メカ登場シーン。戦闘シーン(ビーム・ミサイル・接近戦・サイコ)すべてにアニメ効果を採用。
 《メッセージウィンドウ》それぞれの個性を重視したおもしろリアクション演出。
 《メンバーエリア》状況によって、キャラクターの表情が変わり、キミに話かける。
 《ライザエリア》キミとブルーの乗るメカ「ライザ」の武器装備状況が一目でわかる。
 《オペレータエリア》オペレータ・ミオが敵の強さ、地球の状況等を教えてくれる。
 《選択技エリア》7種30数項目の選択技をワンキーで入力できる簡単設計。



哀・戦士達……、
おまえの墓標は俺の胸にきざむ!

- [5インチディスク版]PC-8801mkII SR(TR,FR,MR)、PC-8801mkII、PC-8801 ¥6,400
- [3.5インチディスク版]FM77AV、FM-77 ¥6,400
- [(テープ版(2本組))]FM-7全シリーズ ¥4,800
- ラストシーンには思わず涙が出ました。すごく感動しましたよ。(山口潤・岐阜)
- ラストの展開には、ただ驚き! エンディングの音楽がなっているときはボケッとなってしまった。(村尾昭彦・東京)
- 私はブルーの行動に感動しました。彼こそ地球の誇り、日本男児じゃー!! (柴田航・鳥取)
- 「すごいゲームだ!」ブルー、ミオ、リミ、ミンスクおやじのメッセージは楽しく、やっていて夢になりました。(三輪明・愛知)等々、たくさんファンレター!!

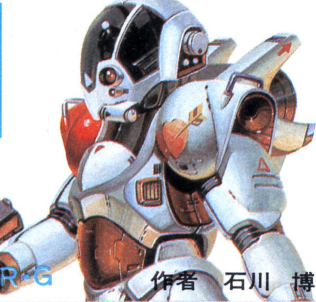
ファンレター
殺倒!

フレイムブレイカー

スーパーリアリズム
ロールプレイング



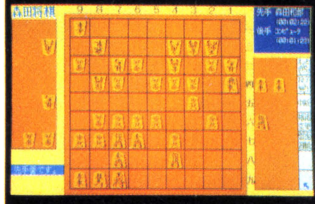
シャープX1シリーズ
5インチディスク版(ターボ可) ¥5,600
 テープ版 ¥3,800
 母船からのメッセッ
で展開するニュータイプR&G



作者 石川 博

森田和郎の将棋

PC-9801/E/F/M/VM/VF
 ■5インチディスク版
 2DD ¥8,700 2HD ¥9,800



■使用システム

使用機器	増設装置
PC-9801F/J	128K以上の増設RAM
PC-9801	128K以上の増設RAM
PC-9801E	及びランダムハウス

8インチディスク版、3.5インチU2版(¥9,800)御希望の方は現金書留にて直接、当社まで御申し込み下さい。
 □対局の棋譜や定跡を保存(セーブ)でき、後日、再現(ロード)することができます。名人戦などの対局を保存・再現することにより、プロ棋士の将棋を研究・観戦することができます。
 □コンピュータにあなたの定跡を覚えさせるコンストラクション付。あなただけの将棋ソフトをつくることができます。
 □詰将棋をコンピュータが解きます。新聞・雑誌等の詰将棋を短時間で解いてくれます。
 □RS232Cを用いた通信機能により、電話での遠隔地対局も楽しめます。

オリジナル
ゲーム
シナリオ
大募集

あなたの作ったゲームを商品化してみませんか、当社では、適切なアドバイスをおこない作者の氏名で商品化しております。尚、商品化の場合は当社規定の印税をお支払します。詳しくは担当・石川迄

TOKYO ナンパストリート 人工知能型シミュレーションゲーム



- 限りなく人工知能に近づいた女の子の豊富なリアクション
- このリアルなナンパ体験が君をプレイボーイにする

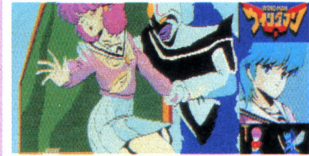
作者 関野ひかる

- [5インチディスク版]PC-9801/E/F/M/VM/VF 2D, 2DD ¥6,400 2HD ¥7,400
- [5インチディスク版]PC-8801/mk II SR(TR,FR,MR)、FM-7, FM-NEW7、シャープX1全シリーズ(ターボ可) ¥6,400
- [(テープ版(2本組))]PC-8801/mk II/SR(TR,FR)、FM-7シリーズ、シャープX1シリーズ ¥4,800

ウイングマン

作者TAMTAM
 ©集英社 桂正和

ヒーローコミックアドベンチャー



- ★リアクション豊富な対話型アドベンチャー★
- 原作の登場人物が本当に話してるって感じがもう最高!
- ★戦闘モード付の親切設計★
- リアルタイムでのキー操作との闘い。これがまたなんとも楽しい。

- MSX カセットテープ2本組(RAM32K以上) ¥4,800
- [(テープ版(2本組))]FM-7全シリーズ、シャープX1全シリーズ、PC-6001mkII、PC-6001mkIISR、PC-6601、PC-6601SR、PC-8801mkIISR(TR,FR)、PC-8801mkII、PC-8801 ¥4,800
- [5インチディスク版]PC-8801mkIISR(TR,FR,MR)、PC-8801mkII、PC-8801、FM-7、FM-NEW7、PC-9801/E/F/VM/VF(2D, 2DD) ¥5,800

販売元 株式会社 小西六エニックス

発行元 株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

HIGH QUALITY ADVENTURE GAME

The Birth

リ・バ・ー・ス



このの起りは700年前に建てられた小さな城で、古代バビロニアのものと思われるゾディアック・フレートが発見されてからだ。
それは4000年以上も前に造られたものだった……。

今までにないストーリー展開。画像取り込みと手描きの美しいフルカラーグラフィック使用の本格派アドベンチャーゲームです。入力のわずらわしさを排除するためにテンキーだけでゲームを進めることも可能です。

発売開始

PC-8801全シリーズ・X1/turbo(II) 要漢字ROM 2ドライブ専用5FD×4枚組¥7,800

まじめに将棋の勉強をという方へ。強力・多機能・高い操作性の「棋太平」に挑戦してみては！

本格将棋

棋太平

棋 太 平	GS	X-1/turbo	5FD	CZ-8801は、要G-RAM
	051	シリーズ	¥8,500	カラーモニタ使用
	GS	X-1/turbo	CT	フロッピーディスクドライブ
	052	シリーズ	¥4,500	並びにターナルコーダーは、
	GS	MZ-2200/2000	5FD	真正版のみ動作確認済み
	053	シリーズ	¥8,500	並にターナルコーダーは、
	GS	MZ-2200/2000	CT	真正版のみ動作確認済み
	054	シリーズ	¥4,500	並にターナルコーダーは、
	GS	PC-8801	5FD	カラーモニタ使用
	055	全シリーズ	¥8,500	フロッピーディスクドライブ
	GS	PC-8801	CT	並びにターナルコーダーは、
	056	全シリーズ	¥4,500	真正版のみ動作確認済み
	GS	MZ-2500	3.5FD	カラーモニタ使用
	057		¥7,000	ジョイスティック対応
	GS	FM7/77/AV	3.5FD	カラーモニタ使用
	061		¥7,000	フロッピーディスクドライブ
	GS	FM7/77/AV	5FD	並びにターナルコーダーは、
	062		¥8,500	真正版のみ動作確認済み
	GS	FM7/77/AV	CT	ジョイスティック対応
	063		¥4,500	真正版のみ動作確認済み



写真はFM用

- マイコンが人間の指す手を覚えて思考ルーチンが成長します。(FD)
- 自由に定跡を登録できる。(FD)
- 対局の棋譜を自由設定できるのでコマ落ち対局、詰め将棋の研究、名人戦などの観戦などが自由にできます。それらのロード・セーブも簡単にできます。

只今
開発中

3Dっぽい
さんでい

★奇想天外！

3Dっぽいハラハラ、ドキドキのリアルタイムゲームです。!!
乞うご期待!!

株マイコンハウス
SPS
〒650 福島市大正寺町の555 (TEL 0245) 45-5777
FAX (0245) 45-1804 (G.III)

お求めはお近くの有名マイコンショップで、通信販売をご希望のかたは、商品名、機種名を明記のうえ料金を現金書留で当社までお申し込みください。(送料サービス)

パートナーショップ
キャリアラボ マイクロキャビン

注目! いま人気の2大Best Seller



第16面ってひょっとしたら
解法なしのバグ面では?
恐怖の超難解面に、
問い合わせ殺到!!

キミはこの難関を
こえて、ミニラ救出に
成功出来るか!?

あなたがダンジョンに送りこめるのは——
4キャラクターから一人だけ。
各コダワリ派から、熱いメッセージを一言。

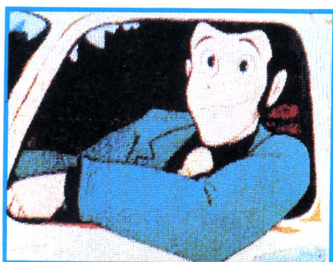
さすが五エ門/新鉄剣のミネ
打ちが快感だ。でも、問題は
基礎体力。昭和ヒトケタ肉体
派の銭形に力を借ろうか、
今真剣に悩んでいる。(五エ門
の会、21才)

興味があるのは、ルパンだけ。
次元や五エ門がクラリスを助
けて、何ガカリオストロだノ
(ルパンのファン、14才)

次元の早撃ちに思わずしびれ
た。M19を死んでもオレは手
放さないノ (次元クラブ、18
才)

体力一本ヤリの銭形は、敵を
たおしながらマッピングする
のに最高のキャラ。ゲームは
効率良くプレイするのが一番
だ。(ロールプレイマニア、22
才)

**X1
TURBO
専用
移植決定!**



ゴジラくん

MSX

ROMカートリッジ
¥4,800円
©1984 TOHO



49面のマトリックス怪獣ワールド

オリジナル画面を作って49面
のマトリックス(方眼)迷路を
自由自在に作成出来る。
超高機能コンストラクション
セット付き!

テープユーザーに福音来たる!!

FM-7系にテープが仲間入り

ふくいん

ミステリアニメ・ロールプレイングゲーム

カリオストロの城

機種種
8801/mk II / SR / FR / MR ¥7,800 (ディスク版 FM-7/77 2枚組) ¥4,800 (3巻組)
FM-7/77/AV

シングルドライブ対応



ゲーム完成者にクラリスからメッセージカードが贈られます。
キャラクター・プリント・カラー・フロッピー(5インチのみ)採用
クラリスのステッカー・ポートレート入り!!

●ご注意 ●プレイ中、マニュアルにない操作をした場合
動作異常を起こす事があります。

申し込み先 ● 〒100 東京都千代田区有楽町1-2-1
東宝(株)事業部パソコンゲームソフトLG係
問い合わせは TEL03(591)4557
請求の際はお手持の機種名をご明記下さい。
て品切れの際は郵便振替のみ取扱います。
通信販売をご希望の方は通信欄に、商品名と電話番号を明記の上
振替 東京 7-184946
東宝株式会社

請求書
7

FINAL ZONE

ファイナル・ゾーン

— WOLF —

すご
凄いやつらがやってきた。

新
発
売

※お求めは、お近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、送料200円を加算して、現金書留で直接当社にお申し込みください。

驚異のスクロール・アクション!!



美しいグラフィック
画面がフルスクロ
ール

1つのコースに
隠されたアイテ
ムは16個

3プライオリティ、
12スプライトの高
度な重ね合わせ
処理

リアルな効果音

複数行動モードに
よるフォーメシヨ
ン・アタック

BGMは、メイン
テーマを含め、
全10曲!

キイ・ポイントはここだっ!

アドベンチャー・ゲームにも
引けをとらない、アニメシ
ョンによるメンバー同士の会
話シーン。各自の性格、現在の
状況、背景などが明らかにさ
れて行く。

ここでセレクトしたメンバ
ーと攻撃に出ることになるが、
そのメンバーによってフリー

以外の24種の中からフォーメーションのパターンが決定される。それが
その後のゲーム展開に大きく影響するので、くれぐれも慎重に。



ゲームの究極

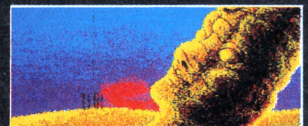
いわば、(アクション)+(R P
G)+(アドベンチャー)がフ
ァイナル・ゾーン。それぞれ
の要素を取り入れてあり、し
かも、目と耳の両方で楽しめ
てしまう。

特に映画のようなオープニ
ングは、並のアドベンチャー
・ゲーム以上のクオリティで、
プレイヤーを圧倒する。

エンディングも、ゲーム結果に応じて違ったものが用意され、BGMま
で変わるという感動のマルチ・エンド方式。
まさにアクション・ゲームの究極だ。



プロローグ画面。まるで映画のようだ!!



悲しい曲と共に画面がゆっくり二重にスク
ロールする

PC-8801mkIISR/FR/MR専用 1ドライブ対応
ディスク版 ¥6,800 (ディスク2枚組) 他機種移植進行中!

日本テレネット特製

ファイナル・ゾーンTシャツプレゼント

合計300名様

〈応募方法〉

- お買い上げの「ファイナル・ゾーン」か「アルパトロスの」パッケージ裏面に張ってある、価格の銀シールを官製ハガキに張って、当社「Tシャツ・プレゼント係」宛にお送りください。銀シールのないものは無効です。
- ハガキには、あなたの住所・氏名・年齢・職業・電話番号・お買い上げ店名をご記入ください。
- 応募の〆切は7月10日(木)です(当日消印有効)。
- 当選発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。



※イラストは賞品と多少異なることがあります。

株式会社日本テレネット

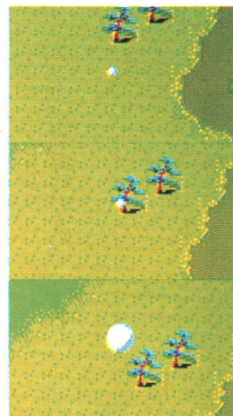
〒162 東京都新宿区下宮比町8番地 グランドメゾン飯田橋209号
TEL 03(268)1159

フルバードス

TOURNAMENT GOLF

トーナメントゴルフ

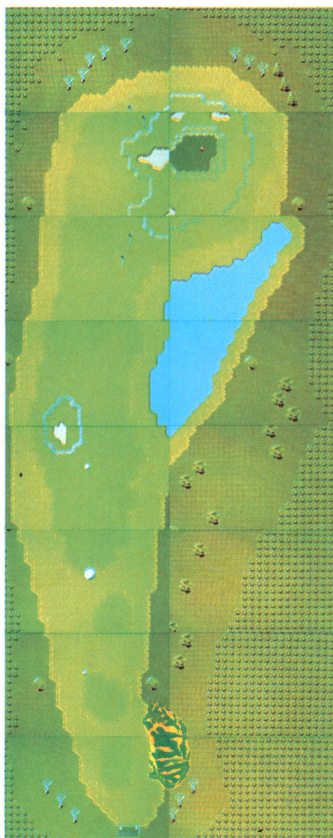
新発売



打球が木に当たると、実際のゴルフのようにバウンドしてしまう

本物だけの魅力。

あなたのゴルフ・センスがそのまま反映されるクラシカルな54ホール。



PC-8801mkII SR/FR/MR



X1



MSX

あたかもTVカメラがとらえたように、打球を追って、画面が高速スクロール。木に当たってはねかえる、グリーン縁からバンカーへ転がり落ちるなど、さまざまなボールの動きをシミュレート。スムーズな動きとすばやい反応で、リアル・タイム・プレーが可能。もうイライラ待つことはない。初めての興奮、初めての感動。究極のゴルフ！

- 海岸コース(初級)、丘陵コース(中級)、山間コース(上級)の各18ホール、合計54ホール
- 9ホールごとに軽快なメロディでティーブレイク。スコアを集計表示
- アメリカン・システムでハンディ・キャップを計算・登録
- プレイヤーは10人まで登録可能
- バンカーやフェアウェイなど16段階の抵抗値を設定
- コースの凹凸を5cm刻みで再現
- フック、スライスに加えてトップスピン、バックスピンも自由自在
- 極端な地形がないので、アベレージ・プレイが可能
- キー操作は簡単、進行もスムーズ



アフター・ハーフはお茶でもいかが



他機種移植進行中！

■ PC-8801mkII SR/FR/MR専用 1ドライブ対応
ディスク版 ¥8,800(ディスク3枚組)

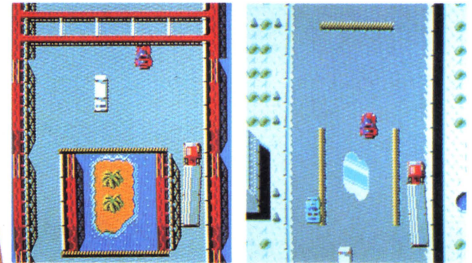
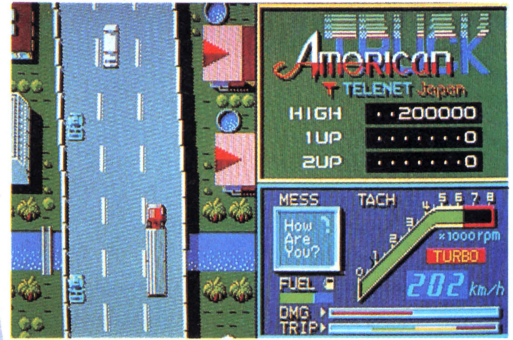
■ X1/X1C/X1ターボシリーズ 1ドライブ対応
ディスク版 ¥8,800(ディスク3枚組)
テープ版 ¥5,800(テープ3本組)

■ MSX ¥6,800(ROMカセット1本+テープ2本組)

American
Hi-Speed Scroll Action
アメリカントラック

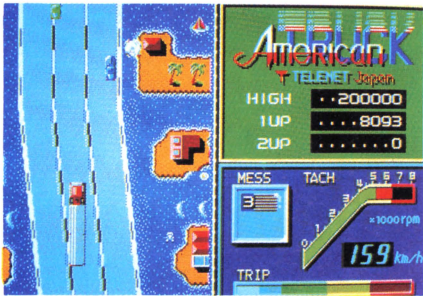
NEW

PC-9801/E/F/M/VF/VM



爆走、18ホイーラーズ。

X1/X1C/X1ターボシリーズ



うなりを上げる大型トレーラー。きしむタイヤ。スピードダウンだ！ 車線変更！ 息つくひまもない。自分の車にばかり気をとられていると、ほら、妙な車が接近してくるぞ。CIAの特命で、キミは時間内にNASAの重要機密コンテナを目的地まで届けなければならない。めざせ、100万点突破！

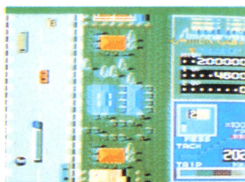
- 美しいグラフィック画面が高速スクロール
- 臨場感あふれるサウンド・エフェクト
- 前方の道路状況などを知らせるメッセージ・パネル
- エンジンの回転数を表わすタコ・メーター
- 現在、面のどこを走行中か示すトリップ・メーター
- 救急車、タンクローリー、スクールバス、消防車を始めとした豊富なキャラクター
- 映画気分のエンディングと美しい音楽

PC-8801mkⅡSR/FR/MR



FM-7

PC-6001mkⅡ/6601/SR



MSX

PC-8801mkⅡSR/FR/MR(専用)	5"D	6,800円
PC-8801/mkⅡ	5"D	6,800円
PC-6001mkⅡ/6601/SR	T	4,500円
PC-6601/SR	3.5"D	6,800円
PC-9801/E/F/M/VF/VM	5"2D・2DD、2HD	6,800円
X1/X1C/X1ターボシリーズ	T	4,500円
X1/X1C/X1ターボシリーズ	5"D	6,800円
FM7/new7/77	T	4,500円
FM7/new7/77	3.5"D、5"D	6,800円
MSX	T	3,800円
MSX	ROMカードリッジ	5,800円
S1	T	4,500円
S1	5"2D	6,800円
S1	5"2HD	7,200円

おめでとう100万点突破

11,074,800点	PC-6001mkⅡ	橋本県 小沼晋哉さん
6,746,800点	PC-6601SR	愛媛県 原 康司さん
2,749,200点	MSX	兵庫県 岡崎弘行さん
2,689,300点	MSX	京都府 吉本哲博さん
2,286,700点	PC-6001mkⅡ	愛知県 藤原 誠さん
1,578,500点	PC-8801mkⅡSR	兵庫県 中谷孝俊さん
1,335,100点	PC-6001mkⅡ	茨城県 根矢拓輝さん
1,195,500点	PC-6001mkⅡ	北海道 坂元耕平さん
1,182,200点	PC-6001mkⅡ	岩手県 打野 正さん
1,157,100点	PC-8801mkⅡSR	大阪府 吉田明夫さん
1,151,200点	MSX	徳島県 井上浩一さん
1,139,500点	PC-8801mkⅡSR	神奈川県 斎藤匡保さん
1,075,900点	PC-8801mkⅡSR	神奈川県 山口隆哲さん
1,063,600点	PC-8801mkⅡSR	千葉県 松本哲也さん
1,061,000点	PC-6601	愛知県 菊地貴昌さん
1,054,700点	PC-8801mkⅡSR	栃木県 山宮寛光さん
1,052,500点	MSX	三重県 西岡輝雄さん
1,052,400点	PC-8801mkⅡSR	鹿児島県 洲路拓史さん

以上の方には、記念として「ゴールド・ライセンス・カード」をお送りしました。みなさん、記録は破られるためにあります。がんばってチャレンジしてください。

株式会社日本テレネット

〒162 東京都新宿区下宮町8番地 グランドメゾン飯田橋209号
TEL 03(268)1159

資料請求券
LOGIN
7月号

SFロールプレイングゲームシリーズ

Kaleidoscope

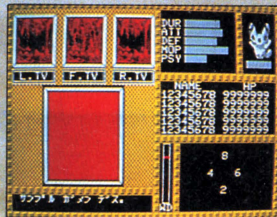
カレイドスコープ

数ある宇宙の珍獣の中でもとりわけ貴重な生物、それがチューガである。チューガは、最高のステータスシンボルとして、連盟中の富豪家たちの注目を集めていた。しかし、その生息惑星“デファンク”は——ごく一部の非合法商人を除いて——誰も知らなかった。そしてある時、大富豪トラボンス・トラボンヤのもとから、一匹のチューガが姿を消した。チューガは自らの母星デファンクへとむかったのである。はたして、その目的とは？

異常な潮汐現象の惑星を舞台に、巨大な原住生物・トラボンヤの追手など入り乱れて、新たなスペースオペラが始まる。

カレイドスコープシリーズ第2弾

『発・汗・惑・星』堂々発売！



第2弾

発・汗・惑・星



お待たせしました。SFロールプレイングゲーム、カレイドスコープシリーズ第2弾『発・汗・惑・星』いよいよ発売です。惑星の設定をそのまま生かし、その軌道によって、グラフィックで潮の満干をあらわすというユニークなゲーム性、かわいいうちゅーがも画面に登場し、ゲーム中、重要な役割をはたします。基本世界も広がって、ぐんと充実の『発・汗・惑・星』。カレイド宇宙に、新たな物語が加わりました。

- PC-88、X1をはじめ、各機種ともより速い処理スピードを実現
- リアルタイム的要素を加え、楽しさ倍増
- 地上・水中・地下・戦闘——ゲーム性に富んだ4種類のモード
- 原住生物をはじめとする30種以上のキャラクター

※PC-88 (SR以上)/X1のディスク版には、フルグラフィックのタイトル画面とテーマMUSIC付。PC-88のテーマMUSICはFM音源対応です。

第1弾

SFロールプレイングゲームシリーズ

7万光年の胞子たち

対応機種

FM-7 NEW-7 77	T/5"2D, 3.5"2D
PC-8801 mkII SR	T/5"2D
X1 turbo	T/5"2D
S1 (要RAM拡張)	T/5"2D, 5"2HD
SUPER MZ (MZ-2500)	3.5"2DD
PC-9801シリーズ※開発中	5"2DD

価 格

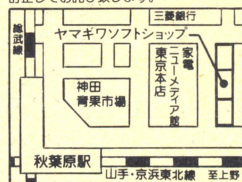
	テープ版	ディスク版
ローダーセット	¥3,800	¥4,800
①7万光年の胞子たち	¥4,800	¥6,200
セット価格	¥7,800	¥9,800

カレイドスコープフェア 開催

6月初旬～7月初旬

この度GA夢では『発・汗・惑・星』を発売するにあたり、カレイドスコープフェアを開催することになりました。6/7を皮切りに、全国主要都市のパソコンショップにて盛大にとりおこなうつもりです。

前回のフェア会場に一部誤りがありました。訂正してお詫び致します。



そうご電器YES

札幌市中央区南2条西3YES5F 011-214-2850

九十九電器札幌1号店

札幌市中央区南2条西3-15-1 011-241-2299

電巧堂仙台本店

仙台市中央区2-2-21 0222-25-5290

庄子デンキコンピュータ中央

仙台市一番丁3-6-5 0222-24-5591

J&P渋谷

渋谷区道玄坂2-28-4 井門ビル 03-496-4141

マイコンベース銀座

中央区銀座1-8-21 03-535-3381

ヤマギワソフトショップ

千代田区外神田4-1-1 03-253-2111

ミニムセンテンキ

千代田区外神田4-3-3 ミナミ電気館03-255-3730

J&Pテクノランド

大阪市浪速区日本橋5-6-7 06-644-1413

ベスト電気岡山店

岡山市中山下1-10-20 ジョリー3F 0862-23-7107

ベスト電器福岡店

福岡市中央区天神1-9-28 092-781-7131

カホ無線福岡店

福岡市中央区天神2-4-27 092-714-5155

新発売

FM-7/77

PC-88mkII/SR/FR/MR/TR
X1/Turbo (除X1D)

テープ版 ¥4,800

ディスク版 ¥5,800 (5"D・3.5"D)



GA夢

株式会社ホット・バイ

〒164 東京都中野区東中野4-4-1 丸新ビル
TEL. 03-360-3623

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めにならない場合、郵便局にてお申し込み下さい。●口座番号/東京2-190317●加入者名/株式会社ホット・バイ●金額/代金合計●通信欄(裏面)/ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年令、氏名、機種名、Tape or Disk、(一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用下さい。)

資料請求券
LOGIN

SPY vs SPY*

MAD MAGAZINE'S OFFICIAL

Presented by **HOT-B**

1960年MADマガジンから生まれた私は、スピードと頭脳がトレードマークの優秀なスパイだ。私のスパイとしての優秀性は、広くアメリカ中にペーパーバックスで知れ渡っている。アッブルやアタリ、それにファミコンでの最近の私の活躍は君の知ってのとおりだ。(私の動きがコミカルだと、女性ファンが増加中であることも付け加えておこう。)ところで今回の私の任務だが、某国の大使館に潜入して、機密書類を掠奪することにある。私たちの敵国のスパイもひそかに潜入していると言う情報もあり、君のスピードと頭脳を必要としている。もちろん成功の暁には、私同様の名声を君も獲得する。しかし君の生命に関する保証は何もない。だが言うではないか「人生はギャンブルだ」と……

SIMULVISION*

同時に君と敵両方のプレイヤーの動きをディスプレイに表示する分割スクリーン。それがサイマルビジョンだ。コンピュータを相手に一人で戦っているときでさえ敵のスパイの動きをリアルタイムに見れる。状況を把握する。そして次のステップを即座に考える。スパイとしてこれは常識、1秒先には、栄光と死が隣り合っているのだ。

SIMULPLAY*

敵は意外に君の近くにいてもいいかもしれない。2人で同時にPLAYするそれがサイマルプレイだ。この上ない緊迫感が君を襲うことは請け合い。だが興奮のあまり君たちのフレンドシップを台無しにしないように注意して貰いたいものだ。

HAND-TO-HAND COMBAT

敵のスパイと同じ部屋で、出会ってしまった。敵は、もしかしたら君が必要な秘密書類を持っているかもしれない。スパイである以上戦いははさけて通る訳にはいかない。CLUBを使って戦いを挑みたい。

TIME

迷路を抜け、必要なオブジェクトを集め、書類入れを探し、飛行機が飛び立つ前に大使館から脱出する。これが君に課せられた任務だ。ところが任務遂行の為の時間はあまりにも短い。もちろんタイムオーバー、それは君の死を意味するのは言うまでもない。時は常に流れるもの。極力無駄は避けたいものだ。

BOOBY-TRAPS

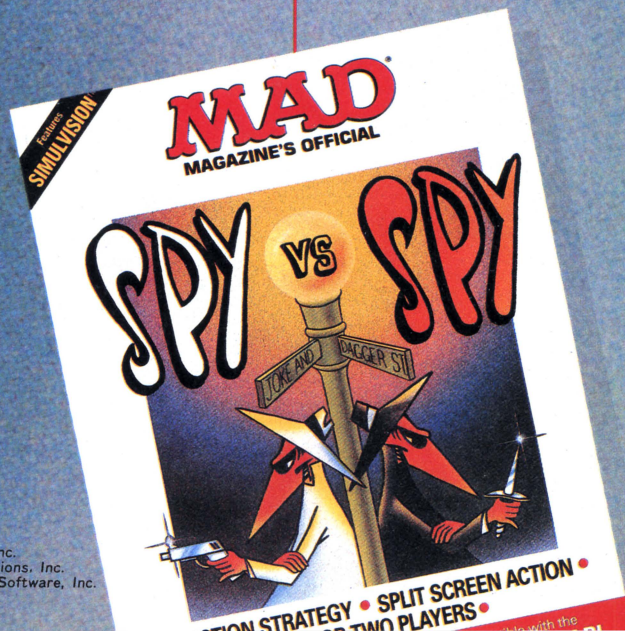
君が迷路の部屋を移動する時には、敵に仕掛けるわなを選択できる。わなは、全部で5種類。BOMB、SPRING、WATER BUCKET、GUN & STRING、TIME BOMB。うまく仕掛けて効率良く使おう。ただ相手も仕掛けてくるから充分注意しないと大変だ。また自分の仕掛けたわなに自分ではまってしまうなんて真似だけはしないように忠告しておこう。



■対応機種 & 価格

PC-8800シリーズ……5"Disk	¥6,800
X-1シリーズ……5"Disk	¥6,800
※Dは除きます。	
Tape	¥4,800

成功することしか、許されない。



株式会社ホット・ビー

〒164 東京都中野区東中野4-4-1 丸新ビル TEL. 03-360-3623

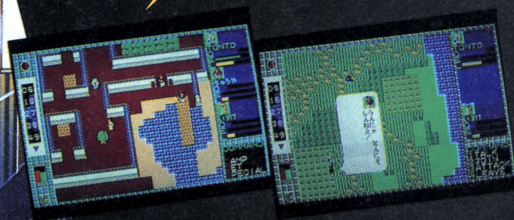
SPY vs SPY is based on a property of E.C. Publications, Inc.
MAD MAGAZINE is a registered trademark of E.C. Publications, Inc.
SIMULVISION, SIMULPLAY are trademarks of Farst Star Software, Inc.



～大江戸くらしす～

TIME EMPIRE

タイムエンパイア



コンピュータゲームの常識を打ち破り、空前のデータ量によるゲームシステムの奥行き、オリジナリティーに貴方の感性を飽かすことなし。

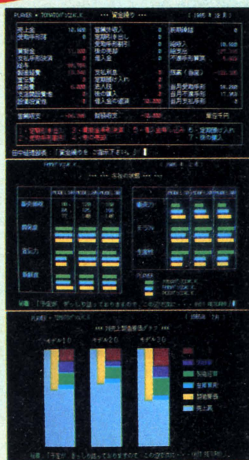
PC8801(mkII/SR)5FD, 7,800円

企画・開発/(株)アーク

発売元/(株)光栄

新発売!!
研修用セット

X1 turbo 版完成!



歴史三部作が終わったら、戦略、戦術、意志決定はおてのもの。そこで実戦、ゲーム感覚で経営がわかる!

PC9801・8001・8801シリーズ FMシリーズ,
B16/EX・MX・PT-1/EX・JX2・3・4・SP
250,350,日立2020,MZ2500,X-1TURBO
漢字版 19,800円,カナ版 16,800円

研修用セット

PC9801シリーズ・FM16β, PT-1/EX,
日立2020 漢字版 120,000円



ビジネスシミュレーションゲーム

トップマネジメント

歴・史・を

シブサワ・コウ、

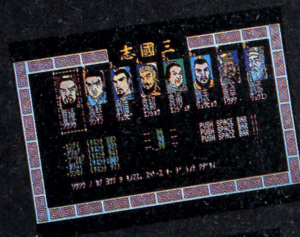
1800年前の中国。魏・呉・蜀の知将、猛将達が知略のかぎりをつくし、広大な大地を統治せんと戦った。250名の登場人物が織りなす壮大なドラマ。中国全土を統一するのは貴方だ。

PC-8801シリーズ 14,800円
FM16β 14,800円
PC-9801シリーズ 14,800円

三国志

抄本三国志完成！
(三国志ダイジェスト版)

PC-8801 5'2D ¥8,800



〈お詫び〉

麻雀大会の開発が遅れて大変ご迷惑をおかけ致しております。よりよい作品に仕上げるべく、努力致しておりますので、もうしばらくお待ち下さい。

創・る

歴史三部作!!

X1 turbo・7/77版完成!

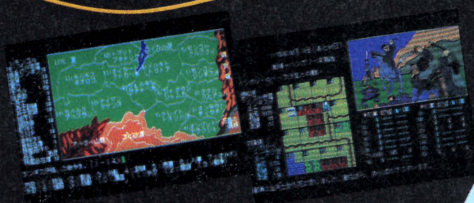


たった5名の家族を200万の大騎馬軍団に育てた史上最大の征服者、ジンギス汗。シブサワ・コウが、戦略ゲームで史実をここに再現。

PC 9801・8801 シリーズ、MZ 2500、FM16β・FM7/77、MSX・S1 5FD 8,800円 (7,800円)、3.5FD 8,800円 (7,800円)、テープ版 4,800円



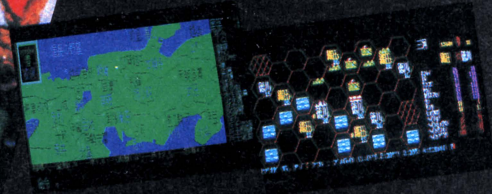
ジンギス汗



史上最高のロングセラー「信長の野望」を知らずして、シミュレーションゲームは語れない。

PC 6001・8001・8801・9801 シリーズ、FM シリーズ、MZ 1500・2500、IBM JX、B16/EX・MX、SP 250・350、MSX、SMC-777、X-1、S-1、8FD 7,800円、5FD 6,800円、7,800円、3.5FD 7,800円、6,800円、QD 5,800円、テープ版 4,500円、4,800円

信長の野望



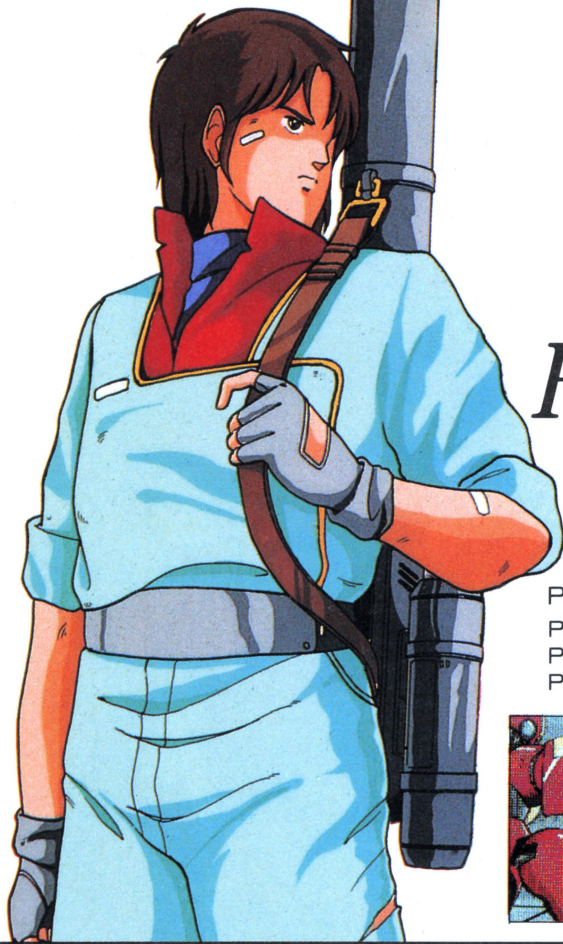
MSX2版完成 3.5 FD ¥7,800

ストロベリーポルノ
シリーズ

団地妻の誘惑

オランダ妻は電気ウナギの
夢を見るか?

ナイトライフ



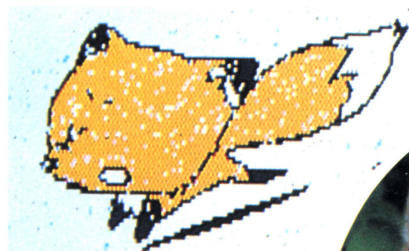
Heartロマン、Hard

PC-9801シリーズ(要256K RAM・漢字ROM)

PC-9801F/VF	5"2DD	2枚組	¥7,800
PC-9801M/VM	5"2HD	2枚組	¥7,800
PC-9801U	3.5"2DD	2枚組	¥7,800



遂に、アドベンチャーはROM版の時代!



画面はPC-98用のものです

アドベンチャーゲームシリーズ

はーりいふあつくす

雪魔王 編



はーりいふあつくす

アドベンチャーストーリー
愛と勇気の子ギツネ冒険物語!!
可愛いキャラクターとほのぼのストーリーで只今、話題沸騰!さらに、今回、アドベンチャーゲーム初のROM版も登場。メモリーセーブ機能なんていう、便利な機能もついて、またまた、注目の的です。
※メモリーセーブとは…一時的にメモリー中にセーブができる、ありがたい機能です。

はーりいふあつくすキャラクターグッズのお知らせです。

今、ちまたで噂のはーりいふあつくすグッズは、トレーナ(白)Mサイズ ¥3,500
ノート(ブルー)A4サイズ ¥200 です。
ただし、ノートは5冊以上まとめて申し込んでネ。
申し込みは現金書留でマイクロキャビンまで!

新発売 /	FM-77/AV	3.5"2D	¥7,800
好評発売中 /	X1シリーズ	5"2D	¥7,800
	カセットテープ		¥4,200
	PC-9801UZ	3.5"2DD	¥7,800
	PC-9801F	5"2DD	¥7,800
	PC-9801M2	5"2HD	¥7,800
	PC-8801mkII/mkIISR	5"2D	¥7,800
	PC-6601SR	3.5"2D	¥7,800
	MZ-2500	3.5"2DD	¥7,800

新発売 /	MSX (要16K RAM)	ROM版	¥5,900
	PC-9801F/VF	5"2DD	¥7,800
	PC-9801M/VM	5"2HD	¥7,800
	PC-9801U	3.5"2DD	¥7,800
好評発売中 /	PC-8801シリーズ	5"2D 2枚組	¥7,800
	PC-8001mkIISR	カセットテープ	¥4,200
	MSX (要32K RAM)	カセットテープ	¥4,200

SFハードアクション・アドベンチャー

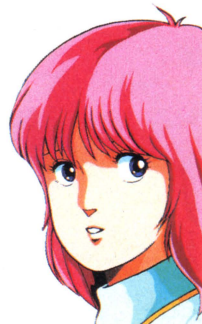
CARMINE

カーマイン

アクション!

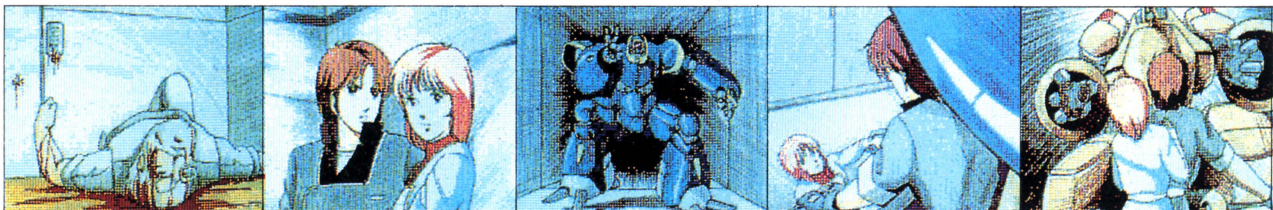
「夜も眠れない君たちへ天の声」Vol.1

さあーて、カーマインに悩んでいる君たちのために
今月から、とびつきの情報を教えてあげちゃうヨ。
悩んで夜もロクロク眠れなかったキミ!
今日からはこれを読んでガンバローゼ!



時は西暦2008年。人型戦闘機“バイオドル”
は、開発途中でその破棄が命じられた。その
時、愚かな惨劇の幕があがった——。
ハードなSFストーリーは、158枚もの豊富
なグラフィックに裏付けされ、30戦闘シミュ
レーション、マルチウィンドウによる戦闘
メカ搭乘感がSF感覚を刺激する。

- Point 1 カーマインはアドベンチャーなんだってことを
よく考えて行動しなくちゃあいけないゾ。OK?!
- Point 2 倉庫区画の敵は、はつきりいつてメチャ強い!
多分、いや絶対勝てないはず。
- Point 3 実験区画の2つの部屋のどちらかにいる敵も
そーと一手強い。その強敵が出てこれないよーにするには…
とまあ、今月はここまで!
勇敢なる君たちの努力に期待してるヨ M.C.スタッフより



僕のとなりはキミの指定席

CAMPUS ROLL PLAYING GAME

キャラぽスラブ

—キャンパス編—

ちょっときどった僕のとなりで楽し
そうにキミが笑う。他の誰にも座ら
せない。いつだって僕のとなりには、
キミが一番似合うから…。

大人気発売中!!

PC-8801シリーズ	5"2D	2枚組	¥6,800
PC-9801F/VF	5"2DD	2枚組	¥6,800
PC-9801M/VM	5"2HD		¥6,800

マイクロキャビン

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12
TEL 0593(51)6482

★パートナーズ
キャラクターホ
マイコンハウスSPS

デザイナー・プログラマー・アルバイト募集中

イギリスで大人気の3Dロールプレイングアドベンチャーゲーム「KNIGHT LORE」に、遂に日本へ！狼男になって、呪いをかけられた兵士は、呪いを解く方法を知る魔法使いに会い、ナイトローア城へ向かった。3D構成の立体画面で、もキミは兵士だ。障害やワナは、キミの推理力・記憶力・判断力だけで乗り越えろ。キミも背後に気をつけろ。狼男が部屋にやってくるかも知れない。

★MSX ROM版
¥5,700(16KB)

©1985 LICENSED BY ASHBY COMPUTERS AND GRAPHICS LTD.

KNIGHT LORE

ナイト・ローア 伝説の狼男

dexter
soft

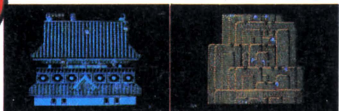


忍者くん (魔城の冒険)

お城を守れ！忍者くん只今参上。

うなる手裏剣、はじける火花、攻める、かわせ、体当たり！呪われた城を舞台に、忍者くんが大活躍。様々な武器を使う8種族を敵に、岩場の戦い、城の戦いと、手に汗握る大熱戦。さらに自分の術を使う自分には気をつけろ。敵とぶつかったりもやられるもの。体当たりで敵を失神させてから、さあ得意の手裏剣だ。シーン

100までいけば、君はスーパープレイヤーだ。



PC-8801用画面です。

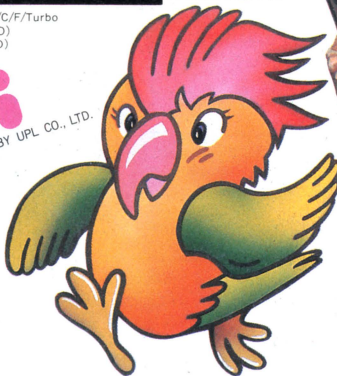
©1985 LICENSED BY UPL CO., LTD.

★MSX ROM版 ¥5,700(16KB) ★CT版 各 ¥4,500 ●X-1/C/F/Turbo
●FM-7/NEW7/77 (5FD) 版 各 ¥6,800 ●X-1/C/F/Turbo (5FD)
●PC-8801/SR/FR/TR/MR (5FD) ●FM-7/NEW7/77 (5FD)
●FM-7/NEW7/77/77AV (3.5FD)

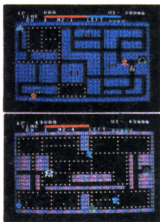
ビビ オウムのビビの大冒険。

ガラガラ蛇、怪獣メンタマ、番犬BOWBOWをかわしながら、「グルグル半」から脱走したオウムの「PiPi」。迷路の中のすべての半を壊してまわ。ハンバーガー、柿、アイスクリーム、ピーナッツなどを獲得すれば、5秒間パワーアップ！その間にガラガラ蛇をやっつけろ。かわいいう PiPiがおおあばれ。

PiPi
©1985 LICENSED BY UPL CO., LTD.



★MSX ROM版
¥4,800(16KB)
MSX1、II どちらにも対応します。



フォーメーションZ 偉大なる戦士たちに捧げる。

ザナック軍の攻撃に耐えかねた地球連邦は、地上では機動ロボットに、空中では多目的戦闘機に変身できる、まだ未完成の形態可変戦闘機「メカックス」を出撃させた。平原戦、空中戦、海上空中戦、砂漠戦、そして宇宙戦へと、変化に富んだスペクタクル展開。最強機動要塞「ジャム」を破壊して、無事に地球へ帰還できるか！

FORMATION Z
©1985 LICENSED BY JALECO CO., LTD.

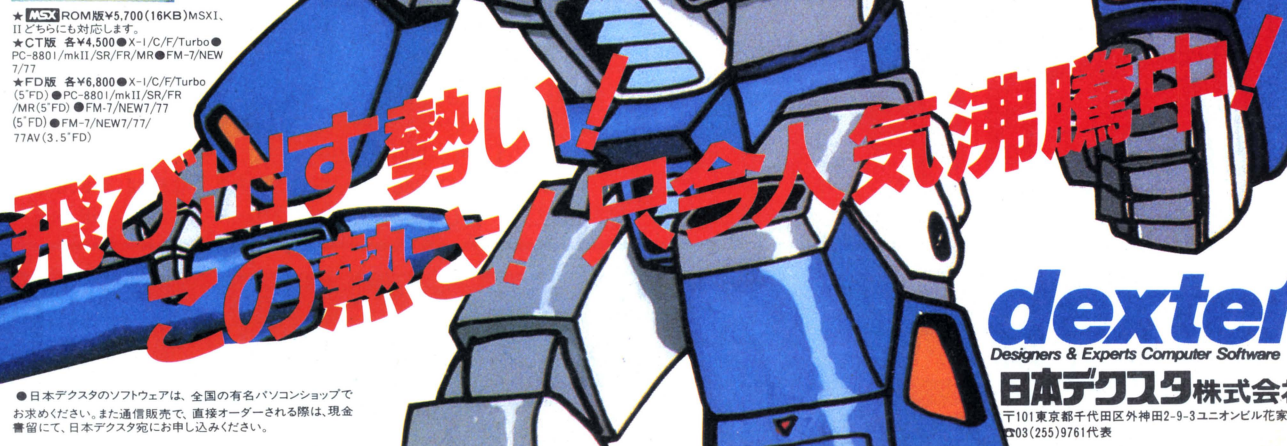


★MSX ROM版 ¥5,700(16KB) MSX1、II どちらにも対応します。
★CT版 各 ¥4,500 ●X-1/C/F/Turbo
●PC-8801/mkII/SR/FR/MR ●FM-7/NEW7/77
★FD版 各 ¥6,800 ●X-1/C/F/Turbo (5FD) ●PC-8801/mkII/SR/FR/MR (5FD) ●FM-7/NEW7/77 (5FD) ●FM-7/NEW7/77/77AV (3.5FD)



「忍者くん」が手裏剣を投げ、「PiPi」がおおあばれ、そして「フォーメーションZ」が激しい戦いを繰り広げる。さらにヨーロッパを狼男シンドローム「KNIGHT LORE」が加わり、デスクソフトは、いま興奮度200%！面白さはますますビッグ&ワイド。キャパを越える興奮で、コンピュータのオーバーヒートにご用心。

MSX は、アスキーの商標です。



飛び出す勢い！只今人気沸騰中！
この熱さ！

dexter
Designers & Experts Computer Software

日本デクスタ株式会社
〒101 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル 3F
☎03(255)9761 代表



絶賛発売中

Nightshade

「聞いていただけますか。ナイトシェードはウェールズの宿場町でした。毎日多くの旅人や巡礼が立ち寄りそれは栄えた町でした。ところが今は、悪魔の棲かう恐ろしい町と化してしまっただけです。この町を救えることができるのはたったひとり、あなた様だけでございます。」

ナイト
町を訪れた正義の騎士を迎える者は誰もいない。荒れ果て、我もの顔で徘徊するのは地獄の使者、すなわち死神、幽霊、骸骨、それぞれに狂った修道士だという。しかし、奴らは一体どこにいる？ 奴らを倒すための聖書や十字架はどこにある？ 絶え間なく現れる配下のモンスターたちの魔の手は迫る。300もの建物の中を駆け巡り、奴らを葬れ！ 君は勇敢な騎士だ。大地が裂け、地獄の使者たちが地底へ堕ちてゆく感動のラストシーンを君は見ることができるか。3D・ロールプレイング・アクション・アドベンチャーゲームは、ドラマを超えた。

これがナイトシェードの町並みだ。



立体アクションそして推理、思考、未知との遭遇…。難解なゲーム展開はベテランも悲鳴をあげる。敵を見つけること、それぞれの敵に対抗するための武器を見つけることさえ容易ではない。しかも武器の使用を誤ると逆に相手は変身したり、

分身する。画面はすばらしい3D構成。しかもチェンジビューボタンをワンプッシュで、画面が一瞬のうちにスクロール。現在地を反対側から見ることもできる。史上最高のプログラムと自負する「ナイトシェード」、絶賛発売中！

ナイトシェード 地獄の使者

MSX (ROM版) 16KB ND-05MR ¥5,700

©アッシュビー・コンピュータ・アンド・グラフィック LTD

MSX ROM版「シティコネクション」が5月末に新発売。価格5,700円



PC9800シリーズユーザーの皆様へ

㊦二度あることは三度ある——今月も発表することができないまま広告の締切りが来てしまいました。シャノールの驚異の新ソフトの広告、のつもりです。㊦私の顔も三度まで——今日こそはその全てをご紹介できると踏んでいたのですが…お怒りでしょうか？㊦三度目の正直——来月こそは、とにかく「すごい」ものを発表します。絶対です。ほんとです。どうか気を長く持ってお待ちください。

で、 で す ね …

何も広告しないのも何ですから弊社の自慢する商品をひとつ、ご紹介しておきます。究極の実戦シミュレーションソフト「新・プロフェッショナル麻雀」です。はっきり言ってこれはすごいです。もう、すごいです。万が一ご存知でない向きは、是非お試しください。知らなかったことを悔やみ、そして知ったことに狂喜なさるはずで。では、また次号で。

プロフェッショナル
麻雀

株式会社シャノール

〒143 東京都大田区山王3-29-1ブルク山王1F ☎03(778)0445

1000年王国

発売中

時空を越え謎が謎を呼ぶ。
本格SFアドベンチャー第1章

「西暦1999年。空から魔王が降ってくる……。」「有名なノストラダムスの大予言。これは平和の名のもとに人類の造り出した兵器が、人類の手により、人類に襲いかかることを意味していたのです。

では、人類はすべて滅び去ってしまうのでしょうか……。いいえ、その後天使人類子孫の支配による「1000年王国」の時代がおとずれるのです。

あなたはすべての謎を解き明かし「1000年王国」のすべてを知ることができるでしょうか……?

アドベンチャーゲーム史上空前の壮大なスケールでおくる本格SFアドベンチャーゲーム第1章。

5 ディスク2枚組

●オールマシン語
●1ドライブ可能PC-88/mKII/SR/FR/MR
定価6,800円

近日発売

FM-7/X1/MZ-2500対応

Room
ルーン

VB.ボイス ボックス対応

ボイスボックスは、キミのパソコンをしゃべらす魔法の小箱だ。数ある音声合成ハードのうちでも音質No.1。音質重視設計、ノイズではなくボイスが飛び出します。

☆ボイスボックス及びVBマークは株式会社ログの登録商標です。

完成度100%では満足できない。発売少々延期。



森で遭遇した妖精にさそわれ森の奥へ足を踏み込むと、そこには女王アントリィが両手をひろげあなたがやって来るのを待っていた。

従来のロールプレイングゲームとは一味違ったアダルト・ロールプレイングゲームの傑作。魅力いっぱい30ものキャラクターがあなたをエロスティックな世界へと引きずりこみます。

ROOM 5 ディスク
2枚組

PC-88/mKII/SR/FR/MR 定価6,800円

LOGソフト取扱代理店

- 中部、東海、東日本地区 誠光堂書籍株式会社(マイコン事業部)
〒101 東京都千代田区神田錦町3 16 TEL 03(292)8274-5
株コーサカ
〒543 大阪市天王寺区味原町12 5 TEL 06(763)5801
- 関西地区 株ジャパンソフトサービス
〒721 広島県福山市引野町2 194 TEL 0849(41)8858
- 中国、四国、九州地区

コンピューターシステム・ソフトウェア企画制作

株式会社

〒111 東京都台東区浅草橋3-34-10
パールクレストビル502 ☎03 863 5453

マーク付SOFTはTRYBASE開発 LOG販売のボイスボックス対応SOFTです

作品, スタッフ, シナリオ募集

A REAL TIME ROLE-PLAYING

トリートン

青く深く、海は静かであった。海面には、霧が立ち込め、不気味にヨウモリが飛び交っている。

その昔、孤島ルワンダ島は、平和な島であった。

島民は、幸福な日々を過ごし、島には花が咲き乱れていた。

突如、暗雲と共に、平和な島に危機が訪れた。妖怪「ペイ・ハルーザ」が手下を引き連れてルワンダ島に乗り込んできたのだ。島の様相は一変した。島民は、地下奥深く閉じ込め

られ、妖怪が島のあちこちに住み「ペイ・ハルーザ」は島を支配している。トリートンよ、いにしえより伝わる5つの妙薬を手にし、ルワンダ島の平和を取りも

どしてくれ。君の剣は、生命の証なのだ。

トリートンよ、生命とは
すなわち闘いなのだ

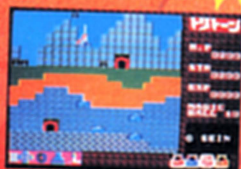
- リアルにスムーズに、自分の剣や武器が動くアクション
- 瞬間画面切替による広大なフルグラフィックスマップ
- フルテクニクマシン語による高度重ね合せ移動処理(S.H.T方式)
- オールマシン語、メモリーセーブ、データセーブ機能あり



トリートンが洞窟を探索している様子。その目、その剣が光を放つ。



トリートンが洞窟を探索している様子。その目、その剣が光を放つ。



トリートンが洞窟を探索している様子。その目、その剣が光を放つ。

新発売 MSX (32K・テープ版)	¥4,800
PC-8801mk II / SR (テープ版)	¥4,800
PC-8801Fシリーズ (5.25DD)	¥6,800
X-1/F/turbo/turbo II (5.25D)	¥6,800
X-1/F/turbo/turbo II (テープ版)	¥4,800
FM-7/77/AV (3.5 2D, 5.25D)	¥6,800
FM-7/77/AV (テープ版)	¥4,800
発売中 PC-8801/mk II / SR/FR/MR (5.25D)	¥6,800

●PC-8801M/VM (5.25HD)	¥6,800
●PC-6601/SR (3.5 1D)	¥6,800
●MZ-2500 (3.5 2DD)	¥6,800

好評
発売中

MSX (ROMカートリッジ版)
要8K RAM
7月発売決定
定価¥5,800

『未来』開発進行中!

A FANTASY ADVENTURE ROLE-PLAYING

SCION

シオン

2つの太陽を持つ宇宙。そして緑豊かな美しい星に、幸せの国シオンがある。シオンは、賢王として名高いサン・ガールによっておさめられていた。しかし、国王の死とともに、シオンに暗雲がたちこめ始めた。突然、悪の神“ベータ”によって、シオンは、滅亡の危機にさらされているのだ。その危機を救うべく、勇者が立ち上がった。君は、“ベータ”に打ち勝てるか!

- マルチキャラクター・マルチパーティ(パーティチェンジ)
- 4方向スクロールフルグラフィックマップ
- 数十種のモンスター&アイテム
- 100種類以上の会話メッセージ
- ユニークな戦闘モード・高速3D迷路
- マルチセーブ機能・オールマンシ語

新発売

PC-8801/mkII/SR/FR/MR(52D).....¥6,800

近日発売

FM-77/AV(3.52D).....¥6,800

X1シリーズ(52D).....¥6,800

PC-9801/F/VF/VM(52HD/2DD).....¥6,800

MSX(テープ版)



2つの太陽が沈むとき
果てなき物語が始まる



って緑豊かな星で秘蔵されていた賢王がおさめられていた。



魔物と出逢った勇者たち。さて、君は、魔物を倒すことができるか?



これが、国王サン・ガール!!世だ。

A FUTURE SPACE ROLE-PLAYING

A.R.A.M.O



死滅した惑星から
帰還できるが、君は、

待望のMSX(ROM)新発売
定価¥5,800

惑星は——銀河のはるか彼方、流星群に閉ざされた宇宙にある。

時は——未来の行きつく所。超近代文明は、核戦争によって死滅した。

男は——宇宙の迷い子、流星群に突入し、惑星に不時着した。

惑星には、息を飲むほど荘麗な塔が立ち並び、トンネルと洞窟によって作られた悪夢のような迷路、西暦2000年をはるかに進化した文明の跡。

“無”の支配する世界に訪れた惑星外の男は、死滅した超近代文明に打ち勝てるか!

●疑似3D表示 ●リアルな重ね合せ表示

●4方向斜めスクロール ●様々なトラップ

●疑似3D表示 ●リアルな重ね合せ表示

●4方向斜めスクロール ●様々なトラップ

●疑似3D表示 ●リアルな重ね合せ表示

●4方向斜めスクロール ●様々なトラップ

●疑似3D表示 ●リアルな重ね合せ表示

●4方向斜めスクロール ●様々なトラップ

●疑似3D表示 ●リアルな重ね合せ表示

●4方向斜めスクロール ●様々なトラップ

●疑似3D表示 ●リアルな重ね合せ表示

●4方向斜めスクロール ●様々なトラップ

●疑似3D表示 ●リアルな重ね合せ表示

●4方向斜めスクロール ●様々なトラップ

●疑似3D表示 ●リアルな重ね合せ表示

●4方向斜めスクロール ●様々なトラップ

●疑似3D表示 ●リアルな重ね合せ表示

●4方向斜めスクロール ●様々なトラップ

●疑似3D表示 ●リアルな重ね合せ表示

●4方向斜めスクロール ●様々なトラップ

●疑似3D表示 ●リアルな重ね合せ表示

●4方向斜めスクロール ●様々なトラップ

●疑似3D表示 ●リアルな重ね合せ表示

●4方向斜めスクロール ●様々なトラップ

●疑似3D表示 ●リアルな重ね合せ表示

●4方向斜めスクロール ●様々なトラップ

●疑似3D表示 ●リアルな重ね合せ表示

●4方向斜めスクロール ●様々なトラップ

●疑似3D表示 ●リアルな重ね合せ表示

●4方向斜めスクロール ●様々なトラップ

●疑似3D表示 ●リアルな重ね合せ表示

●4方向斜めスクロール ●様々なトラップ

●疑似3D表示 ●リアルな重ね合せ表示

●4方向斜めスクロール ●様々なトラップ

●疑似3D表示 ●リアルな重ね合せ表示

●4方向斜めスクロール ●様々なトラップ

SEIN
SEIN SOFT INC.

株式会社サイン・ソフト

〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1

TEL(0794)31-7453

資料請求券
ロケイト月券

通信販売ご希望の方は、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込み下さい。
●送料(無料)
●PC-8801/MSX(256KB)・FM-77/AV(3.52D)・X1シリーズ(52D)・PC-9801/F/VF/VM(52HD/2DD)・MSX(テープ版)は、送料別。
●280,000,000のわかるくんとし、商品名を明記の上、現金書留にてお申し込み下さい。
●当社のクレーンブリックのアーカイブ・ガキ返送のコーナーには、会員登録を行ってサポートして欲しい。
●もれなくクレーンブリックをプレゼント!また毎月抽選で、当社オリジナルのクレーンブリック(5名様)をプレゼント!

とれたてソフト大解剖! VOL.9

SFロールプレイングゲーム

“コスミックソルジャー” 遊んでみました?!

大好きな夏が近づいたせいか、体じゅうがムズムズし、休暇が取れたら“あれをしよう!?”“これもやりたい!”と忙しく想い悩む毎日の私であります。先日、工画堂(KGDソフト)さんに何かネタはないかと物色に出かけた所、白木沢さん(通称ポコさん)が、「いろんなドジの話でもすれば~!?’と、ユーザー様からのお便りをドサーッと貸して下さいました。

そこで、今回はレスキュー劇団による、コスミック・ウォッチングをやらせていただきます。

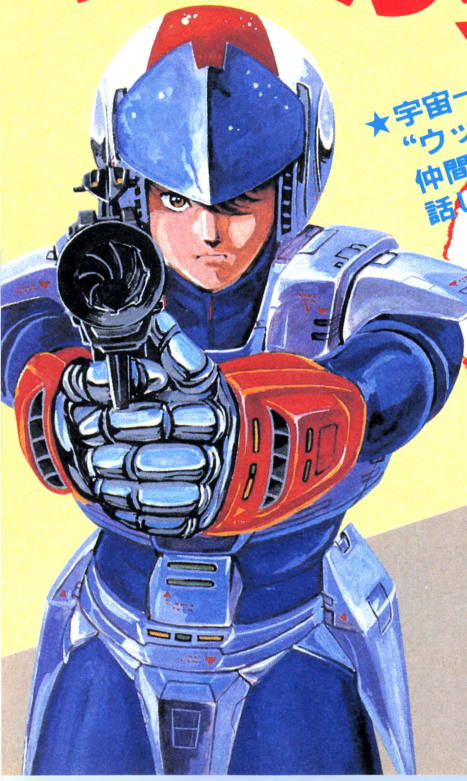


★出合った奴
全部殺してしまうんで、
今だに攻撃能力が最低の奴



コスミック・ウォッチングです!

★宇宙一の美女族
“ウッチャム”を
仲間になしようと、死ぬ迄
話しかけている奴



とりあえずの7点でしたが、いかが?
笑えた人はいいけど、中には、グサッと来た人もいたかな? そういう人は御かんべん下さい。それじゃあ、又おあいしましょう。
評/原島伸昭(ゲームアドバイザー)
情報提供/㈱工画堂スタジオ

KGDソフト	
■PC-8801/mK II /SR/MR/FR/TR	¥7,800
■PC-9801 F/M/U	¥8,800
■MSX2 3.5"1DD 128K	¥7,800
■X1 turbo 5" 2D	¥7,800
■FM-7/NEW7/77/AV	¥7,800
■MZ2500	¥8,800

北陸

■新越前駅 ICランドDJ
新潟県新潟市大手町1—5—2
高野パブリックF

■0258—37—1346

■ダイエー新潟店
新潟県新潟市万代1丁目5-1 F

■0258—42—5111

〈東北・北海道〉

■ダイエー郡山店
福島県郡山市大町1丁目4-5 2F

■0249—34—2121

■ダイエー仙台店
宮城県仙台市中央2丁目3-6 6F

■0222—62—1251

■テクノハウスエトピア
岩手県盛岡市若柳3丁目
パークハウス中津川1101

■0196—23—4470

■豊巧フーズ 新館2F
岩手県盛岡市新館2—6—26

■0177—23—2356(6月中旬予定)

■そうご電機 札幌店
北海道札幌市中央区大通西3-11
011—214—2850

日本語ワードプロセッサ 〈即戦力〉

NEC PC-8801mkII SR TR FR MR 用
8ピン・16ピン・24ピン プリンター対応 5インチ2D版

ワープロのスタンダード

販売価格
¥39,800

ライバルは16ビット

ビジネスの要求をすべて満たすのは〈即戦力〉だけ。

〈即戦力〉はNo.1です。

ユーザーにやさしい親切設計

ワープロがはじめての方でも、簡単に使えます。編集作業は①ファンクションキー方式②コントロールキー方式③ヘルプメニュー方式の3通り。レベルにあわせて選べます。(画面はヘルプメニューを呼び出したところです)



8ビットワープロの限界を越えたスピード

辞書には「活きた言葉」50,000語を登録。変換効率・速度ともに8ビットワープロ中最高です。この高度の機能は、パーソナルユースでも高い威力を発揮します。

罫線保護で表づくりも完璧

GRPHキーとカーソルを使った鉛筆・消しゴムタッチで、どんな型の表でも簡単に作成・修正できます。罫線は完全に保護されているので、文字の編集によってズレたり消えたりすることはありません。しかも表の桁数に過不足が生じた場合等は、上下左右に表の大きさを自由に拡大・縮小・移動できます。

プリンターのえり好みはしません

すべての対応プリンターですべての文字種を印字できます。差し込み・袋綴じ印刷も可能です。

印刷されるイメージをそのまま画面に表示

倍角・1/4角・網かけ等を直接画面上で確認できるので、思い通りの文書を作ることができます。

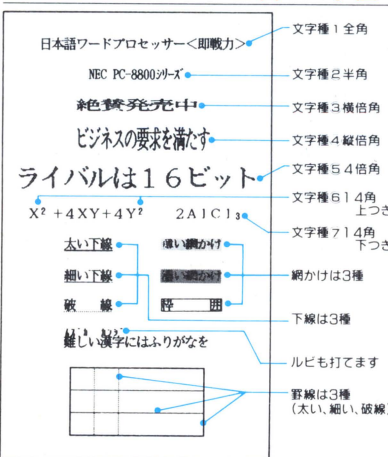
大きな表も作れます

〈即戦力〉は、横スクロール最大88文字。だから、B4 1つばいの表も作れます。

他のワープロで書いた文書も無駄にしません

ユーカラ^{注1}(株)東海クリエイト発売、JET^{注2}(株)キヤリーラボ発売の文書ディスクをそのまま〈即戦力〉にコンバートできます。

豊かな表現力を支える豊富な文字種



各誌で絶賛!!

「……50～60万円程度で売られている専用ワープロに匹敵する「便利さ」と「使いやすさ」を兼ね備えた、優れたソフトである事が保証できます。」「マイコン」(電波新聞社 刊)85年10月号「即戦力」試用レポートより——他にも各誌で大絶賛。

注1 ユーカラ8801/8801mkII用「ユーカラ8801mkII SR用」に対応します。

注2 「JET-8801A」に対応します。

「ロム坊」マイコンショップ北九州 発売 に対応します。

先着1,000名様
PC-8801用〈即戦力〉
モニター版プレゼント!!
ぜひこの機会に〈即戦力〉の圧倒的な
パフォーマンスをご体験下さい。

ハガキに下の応募券をはり、住所、氏名、年齢、職業、電話番号と、今お持ちのハード構成を書いてサムシンググッドモニタープレゼント係までお送りください。



※切り
7月末日
(当日消
印有効)
※発表は
発送をも
ってかえ
させてい
たくださ
す。

〈即戦力〉は下記のお店で体験できます。

——6、7月の〈即戦力〉体験フェア——

- 札幌 パソコンショップパソソ ●東京 ソフトクリエイト渋谷・聖蹟桜ヶ丘・横浜店 第一家電C&Q ラジ館F6 J&P渋谷店 ●京都 J&P京都寺町店 ●大阪 J&Pテクノランド店 ニノヤムセンエランド店 中川ムセン日本橋本店 ●神戸 星電社C-SPACE店 ●広島 ダイイチ本店 ●福岡 ベストマイコン福岡店

※本広告のスペックは、PC-8801mkII SR TR FR MR用〈即戦力〉のもので、ご注意下さい。

8ビットシリーズ好評発売中/
SHARP 用…… ¥39,800

人々を大切にするテクノロジー
株式会社 サムシンググッド
〒160 東京都新宿区大久保2-5-20 シティプラザ新宿3F TEL 03(232)08014

※資料のご請求は右の券を切りとり上記の住所までお願いいたします。

資料請求券
ロケイト

新しい時代の響き。

名状しがたい何物か、
たえず僕をば促進し、
目的もない僕ながら、
希望は胸に高鳴つてゐた。
——中也——
あれからもう三年になる。
あいつのことを忘れた日は一日もなかった。
本当に元気でいてくれればいいが。



5周年記念キャンペーン
7/1-9/30

NEW JET-Aシリーズ

実績の日本語ワークプロ

「実績」+「追求」のクオリティ驚異のニューフェイス登場!

好評発売中

JET-8801A V2

PC-8801/mkII/SR/TR/FR
5インチ2D (320Kバイト) 3枚組

¥35,800

JET-77A Elie
エリー

FM-77AV/L4/L2/D2, FM-7/NEW7
5インチ, 3.5インチ 2D(320Kバイト)4枚組

¥29,800

JET-8801A MR専用

PC-8801mkIIMR
5インチ2HD (1Mバイト)2枚組

¥35,800

JET-X1

X1turbo/X1シリーズ
5インチ2D(320Kバイト)3枚組

¥35,800

株式会社キャリーラボ

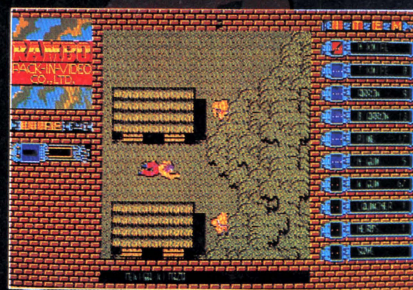
本社 〒862 熊本市大16丁目25-25 金子ビル
TEL.096(363)0211(代表) FAX.096(363)0235 G2・G3 営業所/東京・大阪

※JET-77A Elieは、6月末出荷予定です。

資料請求券
LOG-IN
7月号

地獄ゲーム

映画「ランボー怒りの脱出」を
忠実にゲームに再現。
迫真の戦闘シーンが連続する
リアルコンバットゲーム。
男は戦いながらバトルマシンになった。



PC-88, X1 完全オリジナル
スーパーランボー登場!!

- ハンドナイフからロケットランチャーまでバトル機能が異なる10種以上の武器を素早く使い分けて戦う。リアルタイム・ロールプレイング・ゲーム。
- アニメ感覚のきめ細かな動き。ランボーは71パターン、敵キャラクターは実に130パターン以上の動き。トリプルプロセスにより高度なグラフィック処理を実現。
- 上下左右にスクロールする600シーンのマップ。キャラクターデザインは、あの「レリクス」の滝本和是氏。ランボーの放ったロケット弾はシーンを超えて清弾、爆発する。
- ゲーム後半は、地上のゲリラ戦と空中のヘリコプター戦、戦闘モードは2パターン。熾烈な戦いが最後までつづいている。

SUPER

RAMBO

ランボー

© 1985 ANABASIS INVESTMENTS N.V. TM OWNED BY CAROLCO SALES, INC. AND USED BY PACK-IN-VIDEO UNDER AUTHORIZATION.

リアルコンバットゲーム

■ PC-8801シリーズ 5 DISK PS-2 ¥6,800 ● PC-8801 ● mkII ● SR
■ X1シリーズ 5 DISK SS-3 ¥6,800 ● X1 ● C ● F Cテープ SS-4 ¥5,800 ● X1 ● C ● F
(注) 純正のFD装置およびデータレコーダーをご使用ください。

販売 **日本エイ・ブイ・イー株式会社**
開発協力 **ボーステック株式会社**

企画・開発 **PACK-IN-VIDEO**
発売元 **株 パック・イン・ビデオ**
〒105 東京都港区新橋1-7-1 ☎03(571)6734(直)

MSX

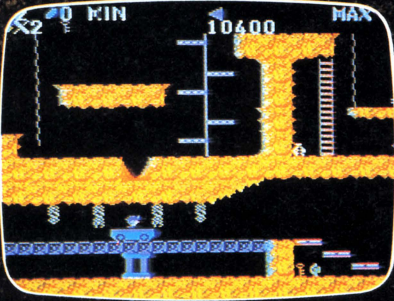
FROM

IREM



探検ソフト、デルデル。

MSX ROM アーケードで大ヒット



6月中旬

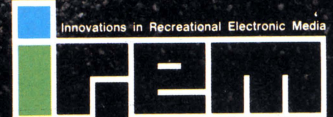
スペランカー発掘開始!

地底探検ゲーム



©1985, 1986 IREM CORP. Licensed from Broderbund

MSX は、マイクロソフト社の登録商標です。



アイレム販売株式会社

〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
☎06(534)1060 アイレム・パーティ係

先制攻撃

1人でも2人でも楽しめる

センセーショナル・バトル・ゲーム。

アミューズメントゲームから、

パソコンゲームへなぐり込み。

これがSKY-HIだ!!

7月中旬先制センセーショナルデビュー

画面写真はゲームセンター用アミューズメント版

君はもう知っているね! 4月10日にアミューズメントゲームとして各ゲームセンターで大好評を博している「ロボレス 2001年」を…。このゲームが7月中旬にもうパソコンゲームとしてパソコン界に登場します。キャラクターの大きさも、技もアミューズメントそのまま、何と言ってもSKY-HIが大きな楽しみだ!!

注) スカイ・ハイとは…相手を上空数十メートルまで放り投げ自分もHIGH JUMP!! 上空で相手に技をかけ落下するという危険な必殺技である。

ROBO WRES 2001

アミューズメントゲームの決定版

富士通FM-77L2/L4/AV

「フリッキー」「チャンピオンプロレススペシャル」●日立S1「シツカ」発売中!

※日立S1シツカのお求めは、パソコンをご購入されたお店か、お近くの日立のお店でお求め下さい。

CT…カセット版 FD…フロッピーディスク版 QD…クイックディスク版 ROM…ロム版 ◎…turbo専用機能有り

*…X1-DIは使用不可 △…MZ2500はFLICKY、チャンピオンプロレスのみ ◎…通販のみ T…武尊にても発売

	FLICKY	CHAMPION プロレススペシャル	JU87A DSTUKA	helicoid	MILKY WAY	HARVEST
PC-8001mk II / SR	CT 4,800円	CT 4,800円			CT 4,800円	CT 3,400円
PC-8801/mk II / SR	CT 4,800円 FD 6,800円	CT 4,800円 FD 6,800円		FD 6,800円	CT 4,800円 FD 6,800円	CT 3,400円 FD 4,600円
MZ-2000 2200 2500	CT △4,800円	CT △4,800円			CT 4,800円	◎ CT 3,400円
X1/turbo	◎CT 4,800円 ◎FD 6,800円	◎CT 4,800円 ◎FD 6,800円	◎CT 4,800円 ◎FD 6,800円		◎CT 4,800円	CT 3,400円
MZ-1500					QD 4,800円	
FM-7/NEW7	CT 4,800円 FD 6,800円	CT 4,800円 FD 6,800円		FD 6,800円		
S1			CT 4,800円 FD 6,800円			
MSX	ROM 4,400円					

●この商品はセガ・エンタープライゼス社の許諾を受けて開発したものです。

全国有名パソコンショップにて発売中
当社の製品がお手元に届きにくい場合は通信販売にても受け付けます。

ご注文は、現金書留にて、お願い致します。(機種明記、送料無料)

マイクロネット
micronet CO., Ltd.
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカヒビル3F ☎011-561-1370

面白ゲームの宝庫です
88
Amusement
SERIES

オレは、誰だ。

さあ、君も急げ。レースはもう、始まっているのだ。

クリアすれば、日本一を証明する栄光のNo.1がもらえるというわけだ。日本一がかかっているとすれば、楽しさもまたグンとアップするにちがいない。



順位を表すナンバーを入れたチャンピオンシップ認定書と認定カードが贈られる。全国で最初に

永遠の名作「ロードランナー」を越えた、うわさの超難解50面。あのチャンピオンシップブロードランナーに88版がついに登場した。驚異的にも50面を完全にクリアすると、

オレが、No.1だ。

チャンピオンシップブロードランナー88版、ついに登場。難攻不落の50面を、トップでクリアするのは誰か。

Championship
Lode Runner
Presented from Championship Software
Original by Harry Zumbato
Systemsoft

88版ついに登場
チャンピオンシップブロードランナー
●PC-8801/mkII/SR/TR/FR/MR
●5"2D
定価 6,800円

登場、ワイドスクリーン

●PC-8801mkII/SR/TR/FR/MR
●5"2D (3枚組・2ドライブ必要)
※PC-8801/mkIIでは動作しません。

定価 7,800円

思わず身がすくむ、大迫力。あのハイスピード3Dグラフィックスが、フルスクリーンいっぱいひろがって君を包み込む。"SeeNa WIDE SCREEN"。いま話題をさらっているSeeNaに、ワイドスクリーン版ディスクセットがプラス。コースも増えて、新登場。

SeeNaシリーズ好評発売中

- PC-8801mkII/SR/TR/FR/MR版
- PC-8801/mkII専用版
(PC-8801-11サウンドボードに対応しています)
※対応機種をよくお確かめのうえお求めください。
- 5"2D (2枚組・2ドライブ必要)
定価 6,800円

リアルハイスピードゲーム「シーナ」

SeeNa
シーナワイドスクリーン
WIDE SCREEN

SeeNa(PC-8801mkII/SR/TR/FR/MR 5"2D 2枚組 6,800円)をお買い上げの皆様へ

早い時期からSeeNaをお使いいただいているユーザーのみさまへの感謝のあかしとして、ご希望の方へ「SeeNa WIDE SCREEN ワイドスクリーン版ディスク」を差額(1,000円)にて提供中です。この1枚を追加することで、お手持ちのSeeNa(PC-8801mkII/SR/TR/FR/MR 5"2D 2枚組 6,800円)が、「SeeNa WIDE SCREEN」と同等にグレードアップされます。(お申し込み方法)
「SeeNa WIDE SCREEN ワイドスクリーン版ディスク」をご希望の方は、お買い上げのSeeNa(PC-8801mkII/SR/TR/FR/MR)製品版に添付されている「ソフトウェア保証書」に必要事項を明記のうえ、差額の1,000円を添えて、現金書

留にて直接弊社までお送り下さい。
※ソフトウェア保証書には、必ず製品名とシリアルNoをご記入ください。
※「SeeNa WIDE SCREEN ワイドスクリーン版ディスク」と書かれた手紙を添えていただければ、より確実な処理がお約束できます。ぜひご協力ください。
※「SeeNa WIDE SCREEN ワイドスクリーン版ディスク」のお届けは、お申し込み後3週間程度かかります。
(宛先・お問い合わせ)
〒810 福岡市中央区渡辺通2丁目4-8 小学館ビル
株式会社システムソフト 営業課 ☎092-714-6236

■ユーザーズ・ポスト 商品の詳しい資料請求、お問い合わせ、ご要望などがございましたら、ハガキに資料請求券を貼り、住所、氏名、年齢、職業、使用機種を明記のうえ、弊社まで、お寄せ下さい。
■商品のお申し込み方法 現金書留、郵便為替、または郵便振替(福岡3-37311)で、商品名、機種、メディア名を明記のうえ送料を添えて南システムソフトまでお申し込み下さい。
■送料について 400円。これ以外の送料については、商品毎に記載しております。送料は切手も可。
※製品の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更することがあります。



SystemSoft

株式会社 システムソフト

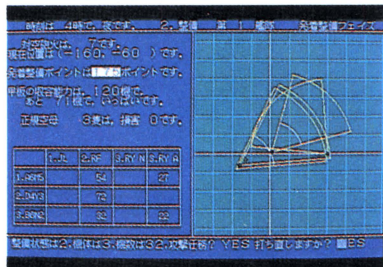
〒810 福岡市中央区渡辺通2丁目4-8 小学館ビル
☎092-714-6236

資料請求券
Login

ディスクアスキー、

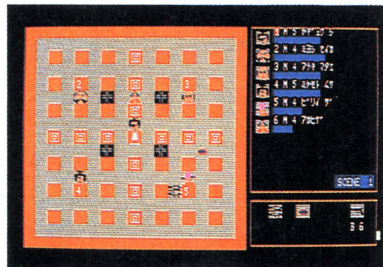
新登場!

「あ」号作戦Part1



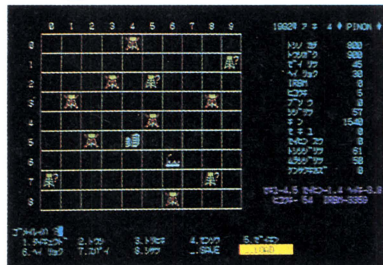
太平洋戦争最後の艦隊決戦である「あ」号作戦。日本の命運を賭けたこの決戦で、日本海軍は惨敗を喫した。日本の庭といわれたマリアナ沖、連合艦隊司令部が全知知を傾けた壮大な作戦、この敗因はまた明らかではない。この計画、この戦いの真相を解明するのは君だ!

サムライ



打ち続く戦乱の世、京の都は乱れに乱れていた。毎年春になると、どこからともなく盗賊が現われ、街を荒しては去っていく。時の帝はたまりかね、名乗りを挙げた柳生十兵衛に盗賊退治を依頼した。君は柳生十兵衛に成り代わり京の街で仲間を集め、やつらを倒さなくてはならない。

OIL FIELD

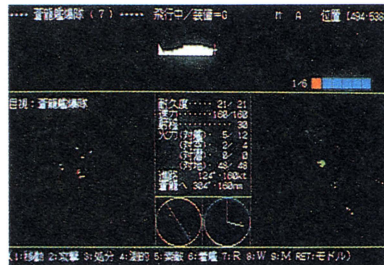


石油をめぐる国際情勢は険悪ムード。そんな中、あなたは中近東の一国の大統領として、自国を防衛しながら経済を富ませ、他国を侵略・結合して行かなければならない。減税、産業投資、兵力増強、そして暗躍するスパイ。あなたはこの危機を乗り切り、歴史に残る政治家になることができるか。

今後も各種シリーズ続々発売。
乞うご期待!

- 対応機種及び機種別収録プログラム
- PC-9801シリーズ(5-2DD)
 - THE EXECUTIVE
 - サムライ
 - 「あ」号作戦Part1
 - 株式シミュレーション
 - 北海道防衛作戦
 - PC-8801シリーズ(5-2D)
 - OIL FIELD
 - LAST FIVE MINUTES
 - FM-7/77シリーズ(3.5-2D)
 - THE EXECUTIVE
 - サムライ
 - 株式シミュレーション
 - OIL FIELD
 - LAST FIVE MINUTES

LAST FIVE MINUTES



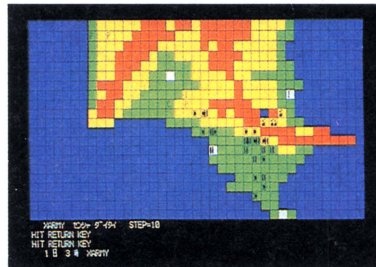
これは「ミッドウェイ海戦」と呼ばれ、太平洋戦争の転機となった戦いをシミュレートしたものである。太平洋上の重要拠点であるミッドウェイ付近の制海権を狙って日米両国の海軍主力部隊が対決する。さあ、戦いの火ぶたは切って落とされた。日本の命運をかけた戦いの行方はいかに。

THE EXECUTIVE

第4期 集計表				
(1983-2)				
社名	売上	利益	資産	負債
東宝	1,100	1,400	1,300	450
宝塚	3,700	3,740	3,700	11,200
宝島	1,100	1,100	1,100	1,100
宝島	1,100	1,100	1,100	1,100
宝島	1,100	1,100	1,100	1,100
宝島	1,100	1,100	1,100	1,100
宝島	1,100	1,100	1,100	1,100
宝島	1,100	1,100	1,100	1,100
宝島	1,100	1,100	1,100	1,100
宝島	1,100	1,100	1,100	1,100

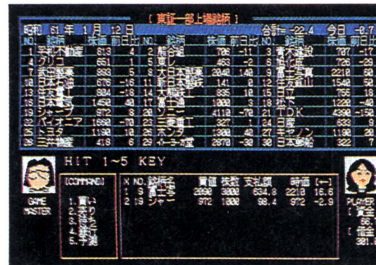
科学製品を製造・販売する大企業3社。巨大産業の経営は数字と膨大な資料に基づいて行なわれる。この業界で生き残っていくには? この業界を制覇するには? 全20期を終えた段階で、君は業界のシェアを占有することができるだろうか。君のEXECUTIVEとしての能力が問われる。

北海道防衛作戦



もしもある日どこかの国が、突然北海道に侵略してきたら・・・こんな仮定のもとに作られたのが、この「北海道防衛作戦」である。今回、PC-9801への移植にあたり、大幅なスピードアップと、マップ表示の一新をはかった。分散した都市を数少ない部隊で守ることができるようだ。

株式シミュレーション



株式という難しいというイメージがつかまとう。しかし、時々刻々と変化する経済動向の中で、株の売買の時期を探りまた銘柄同士を比較するスリルは株でなくては味わえない。この株取引の面白さを、誰でも遊べるようにゲーム化したのが、この株式シミュレーションゲームだ。

ファミコン通信

創刊

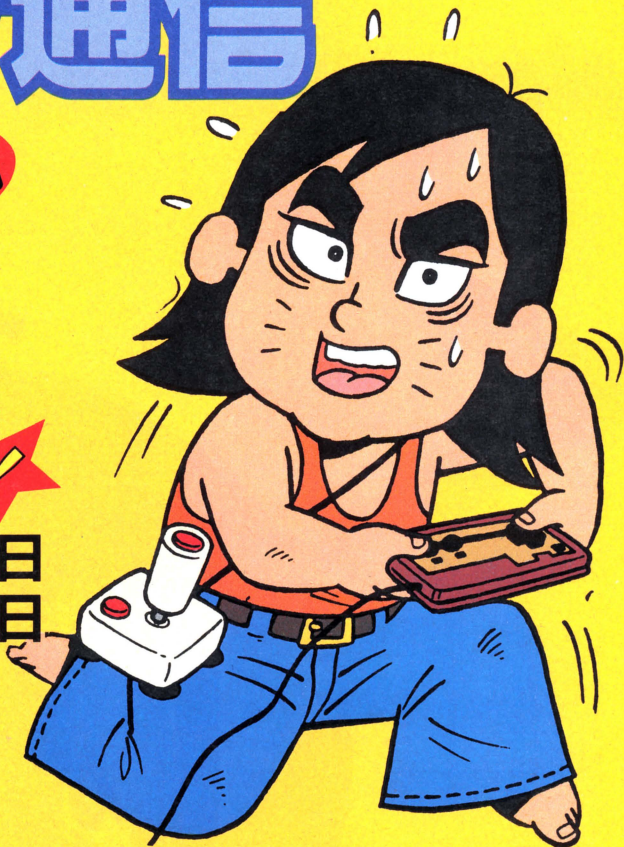
定価290円

大クイズ

2週間に1度、金曜日発売!

創刊号6月6日 2号 6月20日
3号 7月4日 4号 7月18日

創刊記念 2大プレゼント



ファミ通ジャンボプレゼント!!

4号連続400名様に当たる!!

問題

- ☐ アミコン通信は、2週間に必ず一度
- ☐ 曜日に発売っ!!

応募方法

2つの○のなかに入る文字と、
住所、氏名、年齢、電話番号、希望プレゼント番号
を官製はがきを書いて、下記までお送りください。
締め切りは6月20日、7月4日、7月18日、8月1日の計
4回!!発表は『ファミコン通信』誌上で行ないます。
宛て先: 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエ
フ南青山ビル株アスキー ファミコン通信
編集部『ファミ通ジャンボプレゼント』係

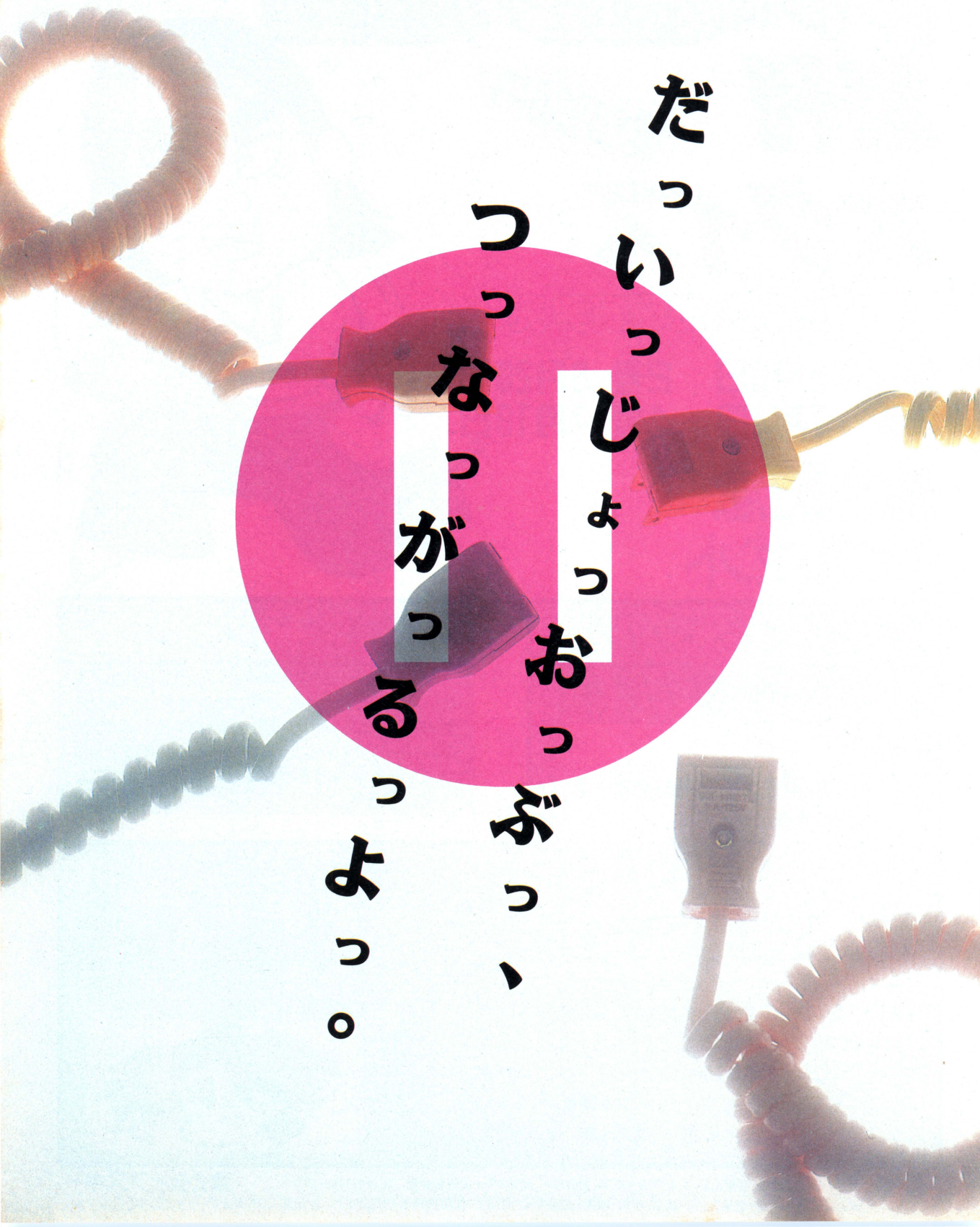
連番大プレゼント

ファミコン・カートリッジ1500本、オリジナルグッズ8500本が当
たる「連番大プレゼント」も「ファミコン通信」誌上で実施中/
創刊号の表紙についている番号が、プレゼントの対象だ。発
表は2号~11号の毎号で。キミの『ファミコン通信』創刊号に
ついての番号がきめ手になるぞ! 創刊号を持っていない人
は、今すぐお店へ。

これがプレゼントだっ!!

- | | |
|-----------------------|--|
| 1. VHSビデオ.....1名 | 8. CDプレーヤー.....2名 |
| 2. 一眼レフカメラ.....1名 | 9. ウォークマン.....3名 |
| 3. 腕時計.....3名 | 10. アスキーステック.....6名 |
| 4. ファミリーコンピュータ.....5名 | 11. 後樂園巨人戦チケット ^{10組20名様}10名 |
| 5. ティスコンシステム.....5名 | 12. 甲子園阪神戦チケット ^{10組20名様}10名 |
| 6. ラジカセ.....2名 | 13. ファミ通オリジナルグッズ.....50名 |
| 7. ラジコンセット.....2名 | |





だ

っ

い

っ

じ

ょ

っ

お

っ

ぶ

っ

、

っ

っ

な

っ

が

っ

る

っ

よ

っ

。

ASCII Network

RS-232Cさえあれば、どのパソコンでもアクセスできます。

もちろん、通信プロトコルやソフトウェア、電話回線との接続など、最低限の用意は必要ですが、とにかく一度参加してみてください。パソコンを通じて、まったく新しいコミュニケーションの世界が広がるのです。さまざまな活きのいい情報が、あなたを待っています。そしてあなたも、自由に発信してください。きっと、未知のコミュニケーション体験に夢中になるはずです。ネットワークの内容はいつそう充実し、ブレティンボードだけでも160以上のジャンルをカバー。メンバーは、既に13,500名。世界のネットワークの中でも3番目に成長しました。お申し込みは「パソコン通信ハンドブック」「パソコン通信ハンドブック・実践編」に付いている申し込み用紙に記入して送るだけ。入会金・会費とも無料です。繰り返しますが、RS-232Cさえあれば、どのパソコンでもアクセスできます。アスキーネットワークへ、どうぞ。



パソコン通信ハンドブック実践編
電子出版部編著
定価2,500円(送料300円)



パソコン通信ハンドブック
電子出版プロジェクト編著
定価2,500円(送料300円)

通信ソフトの決定版、アスキーネット推奨CTERM。

CTERM

●MS-DOSコマンド●オートダイヤリ

ング●オートログイン●シフトJIS、旧JIS、新JIS、NEC漢字、ルの送受信●対応ボーレート75~9600●受信記録●ローマ字入、ACOS漢字コードの送受信●XMODEMプロトコルによるマ カカナ変換●ANSIエスケープをサポート●パラメータファイル

シン語プログラムの転送や圧縮ファイ

NEC PC9801/E/F/M/VF/VM対応 価格:9,800円、VJE-Σ付20,000円 (送料各400円 メディア:8-2D、5-2HD、5-2DD)

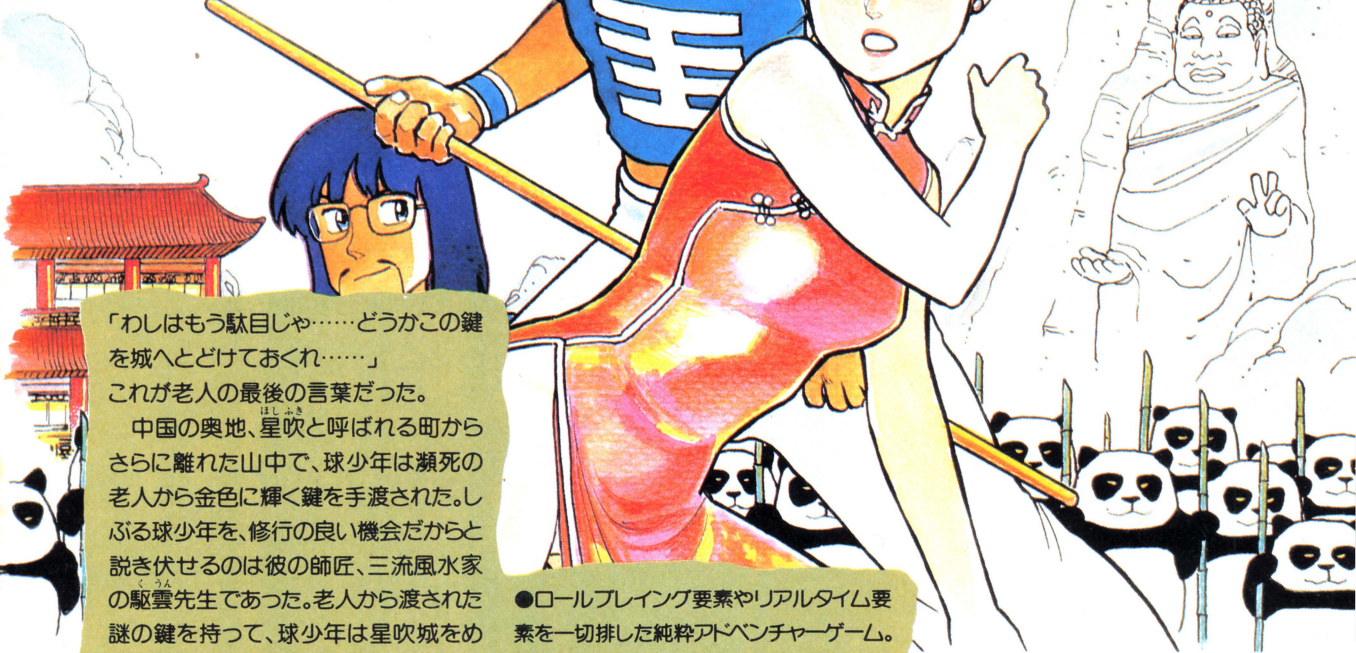
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株アスキー出版営業部 TEL(03)486-1977

●目録(85年12月版)送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種名を明記の上、宣伝部LOG係まで、ガキでお申し込み下さい。

株式会社アスキー

新発売

冒険者達 賢者の遺言



「わしはもう駄目じゃ……どうかこの鍵を城へとどけておくれ……」これが老人の最後の言葉だった。

中国の奥地、星吹と呼ばれる町からさらに離れた山中で、球少年は瀕死の老人から金色に輝く鍵を手渡された。しぶる球少年を、修行の良い機会だからと説き伏せるのは彼の師匠、三流風水家の駈雲先生であった。老人から渡された謎の鍵を持って、球少年は星吹城をめざし旅立つ(いやいやながら……)。

はたして彼の行く手に何が待ちかまえているのだろうか? そして「黄金の鍵」の正体は? 息づまるストーリー、緊迫する展開、そして驚くべき結末! アドベンチャーゲームの初心者と熟練者に贈る、「中途半端はオヨビじゃない」作品。成長するのは「あなた自身」かもしれない。

なお、この作品は現実の中国とは全く関係ありません。

- ロールプレイング要素やリアルタイム要素を一切排した純粋アドベンチャーゲーム。
- いまどき珍しい高速ライン&ペイント方式のグラフィックス、そのかわり、枚数は大。完全に異なるパターンが180以上。
- 漢字かなまじりの読みやすい日本語メッセージが5万字以上。
- コマンドも名詞もすべてファンクションキー定義。もう「言葉さがし」はいらない。
- 「北へ進んで南へ戻れば、もとの場所にいる」正直マップ。
- 不条理な謎のないストーリー、話が一方的に進むなんてことは絶対ありません。

キャッスルエクセレントの チャレンジャーのみなさんへ!!

日夜、キャッスルエクセレントにチャレンジしているみなさん! 一日も早くお姫めを助け出してください。記念に特製キャッスルエクセレントバッヂをプレゼントしています。詳しくはパッケージに入っているマニュアルをご覧ください。



アメリカ・サーテック社より

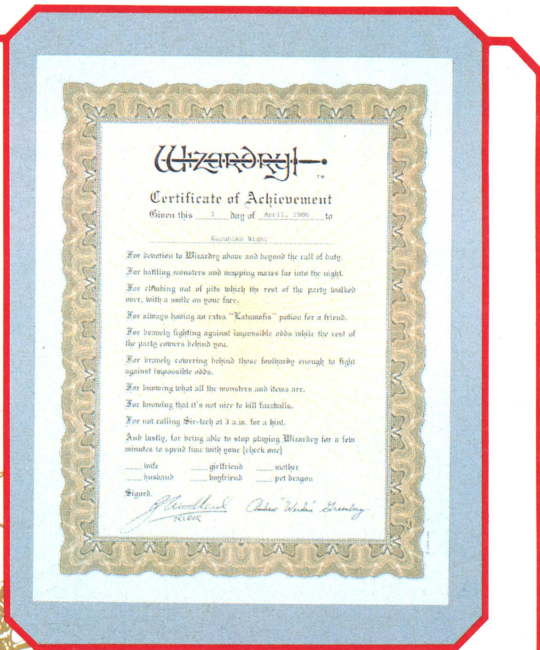
ウィザードリィ終了認定証発行

応募方法

- 応募用のデュープリケートディスクを作成し、1名以上の終了したキャラクターを移動してください(マニュアルP26参照)。ディスクが破損しないように厚紙などで補強し、封書で御応募ください。また、万一の郵便事故による紛失については、当社では補償しかねますので、できるかぎり簡易書留郵便を使用することを、お勧めします。
- 応募用紙として、レポート用紙などに、機種名、住所、氏名、年齢、電話番号、および英語で職業を記入して同封してください。(フリガナを忘れず!)
- 認定されてから、認定証が届くまで約4週間程度かかります。
- なお、御応募いただきましたディスクは、原則として返送いたしません。返送希望の場合には、応募用紙に返送希望と明記の上、切手500円分を同封してください。

応募対象

PC-8801、X1の各シリーズ、FM-7/NEW7、FM-77、及びPC-9801E/F/VF/M/VMの日本版Wizardryを購入し、WERDNAを倒し、生還した方
 申し込み先 ☎107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
 株式会社 HSP「ウィザードリィ認定係」
 お問い合わせ 03(486)5140「ウィザードリィ・キャンペーン係」



ウィザードリィ Wizardry®

PC-8800シリーズ[5"-2D]/PC-9801F/VF[5"-2DD]/PC-9801M/VM [5"-2HD]/PC-9801U[3.5"-2DD]/X1/turbo[5"-2D]/FM-7/NEW7[5"-2D]/FM-77シリーズ[3.5"-2D] (送料400円) 定価各9,800円

※ご注意 Wizardryは純正ディスクドライブに対応しています。●次のシステムでは動作しません。旧PC-9801/FM-7またはFM-NEW7+3.5インチドライブ、FM-7またはFM-NEW7+FM-8用5インチドライブ●次のシステムでは"1ドライブ対応"のシールのあるものを お求めください。PC-8801mkII/SR/FRのモデル20(1ドライブ)、X1/C/D/F、turboモデル10、20、40、turbo II

ウィザードリィ・クイズ

ウィザードリィ・クイズに答えて、サーテック社オリジナルグッズをもらおう。

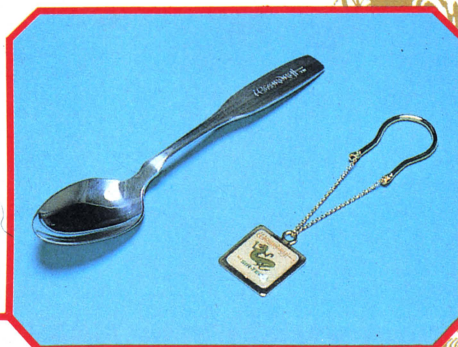
- Q1. GOLD KEYが得られる位置はどこか?
 Q2. WERDNA'S AMULETの魔力は何か?
 Q3. 次の品物をすべてBOLTACに売却したときに得られるGOLDの総額はいくらか?
 ・SHURIKENS ・COLD CHAIN MAIL
 ・RING of HEALING ・MURAMASA BLADE!
 ・GLOVES of SILVER

以上の3つの問題の解答を官製はがきに御記入の上、氏名、住所、年齢、職業、電話番号、使用機種名を明記して、御応募ください。正解者の中から抽選で200名にサーテック社オリジナルグッズをプレゼントします。なお、品物の発送をもって、当選者の発表にかえさせていただきます。

☎107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
 株式会社 HSP「ウィザードリィ・クイズ係」

締切 7月31日消印有効 正解発表 ログイン9月号、アスキー9月号

プレゼント ウィザードリィスプーン 100名
 ウィザードリィ・キーホルダー 100名

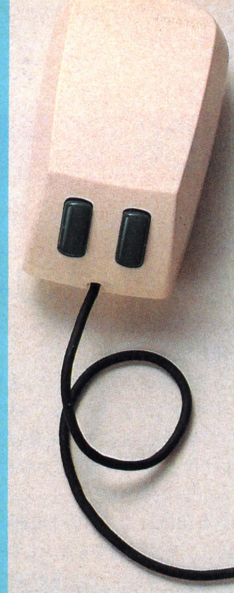


吉田久の (アスキーソフトウェアコンテストグランプリ受賞者)

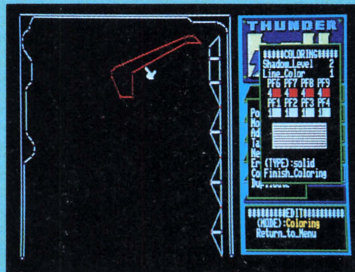
THUNDER BALL

サンダーボール

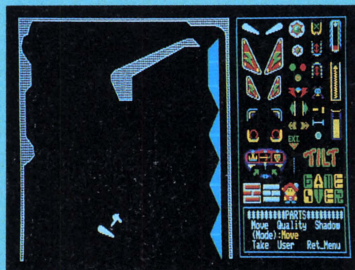
FMシリーズ
好評発売中!!



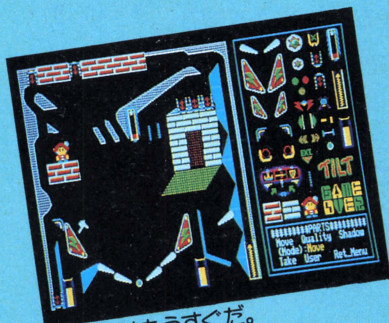
マウスが走る、画面がはずむ。



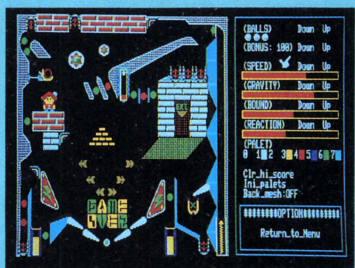
③ 壁の形を決めたら、色も選ぼう。



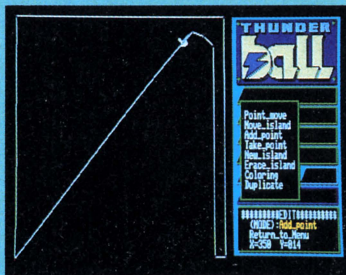
④ パーツをセットし……



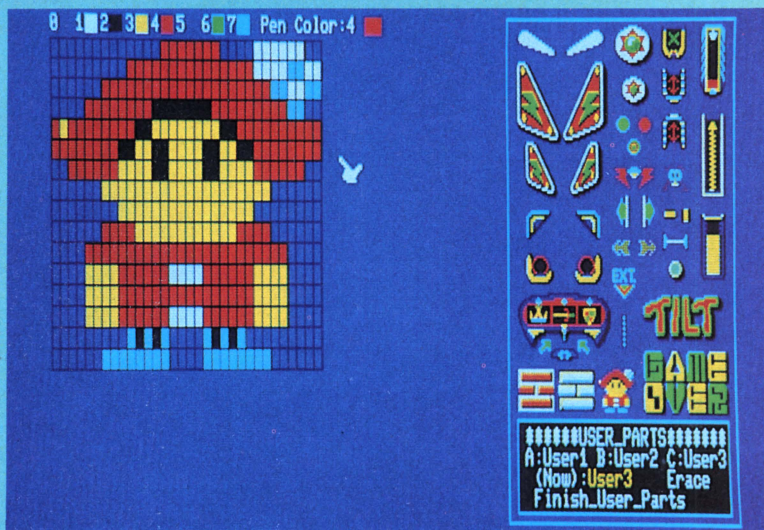
⑤ 完成はもうすぐだ。



⑥ 重力やスピードも決めよう。



② 枠線を引き……



① パーツが作れる!

2400色以上のカラーパターンを実現。

●NEC純正マウス、アスキーマウスに対応。(PC-9801、PC-8801版のみ)。●タイリング機能により、1200色以上を表現。●パーツ作成機能により、市販の全てのピンボール・ゲームが、サンダーボール上で実現(特殊機能を除く)。●エキストラステージ機能により、2つのピンボール台の間をボールがワープ(PC-9801版のみ)。●重力、スピード、反発係数を自由に設定可能。更に、マルチボール、センターポスト等、多くの機能もサポート。●シャドウ機能を利用して、立体感のある画面作制が可能。●インベーター、スロットマシン等のオリジナル・パーツも付属。●FMシリーズ対応版は、タイリング機能により2400色以上をサポート、またジョイスティックにも対応。

PC-9801/E/F/M/U/VF/VM対応 5-2DD定価6,800円 5-2HD, 3.5-2DD定価7,800円 PC-6001/mkII/SR, PC-6601/SR対応テープ定価3,800円 PC-6601SR対応3.5-1DD定価5,800円 MSX対応ROM定価5,800円 PC-8801/mkII/SR/TR/FR/MR対応5-2D定価6,800円 FM-7, FM-77/L2/L4/AV対応テープ定価4,800円3.5-2D定価6,800円(送料400円)(PC-8801、X1シリーズ開発中、しばらくお待ちください。)

※ご注意 ●PC-6001版、MSX版は、タイリング機能、パーツデザイン機能等を含みません。

●写真はPC-9801版ですが、PC-8801版、FM版も同等の画面が実現できます。

パーツまで自作できる究極のピンボールゲーム。

カーアクションスクロールゲーム

アスレチックカー

変幻自在のモンスターマシンを操り
サバイバルレースを駆け抜けろ!!

エキサイティングカーアクション!

サバイバルゲームの始まりだ。

じやなマシンは、はじきとばせ!

最新圧縮ジャンプ仕様のアスレチックカーで
君は季節を争覇できるか!

6月中旬発売予定



FM77 **AV** 専用3.5-2D ¥6,800(送料400円) (ただし要アナログRGBディスプレイ)

アドベンチャーゲームで登場!!

X1シリーズ新発売

アニメ巨編「アリオン」のアドベンチャーゲーム。物語は、神と人とが分かれたる以前のエーゲ海アトラキアを舞台に、神々の争いに巻き込まれて苛酷な運命にもあそばされながらも、それを切り抜けて成長していく少年アリオンを描いたものです。ゲームはコマンド選択形式のアドベンチャーゲームです。50枚以上のデジタイズされたグラフィックはプレイヤーをアニメの世界に引き込みます。

PC-8801/mkII/SR/FR/MR/TR対応 5-2D 2枚組

X1/c/d/turboII/F対応5-2D 2枚組 各定価7,800円(送料400円)

©安彦良和・THMS



企画 **HOBBY** 製作・発売元 株式会社アスキー

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー第二営業部 TEL (03)486-8080

株式会社アスキー

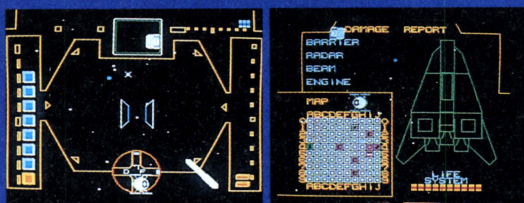
●カタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種名を明記の上、宣伝部E.O.C.係までお申し込み下さい。

3Dスペースショップアクションゲーム コスモジェネシス

君は、最新のヘッドアップディスプレイを通して、コスモジェネシス号を操縦する。ディスプレイは、前方の敵を見るメインモードと敵の位置がわかるマップ、受けたダメージが映し出されるインフォメーションモードとの切り換えが自在だ。これらの情報をもとに敵艦隊を撃滅し、敵のボスを誘い出し全滅させよ！ 超リアルな臨場感を、ぜひ君にも味わってほしい。さあスタンバイ、OK？ いよいよ宇宙決戦の時が近づいた！！

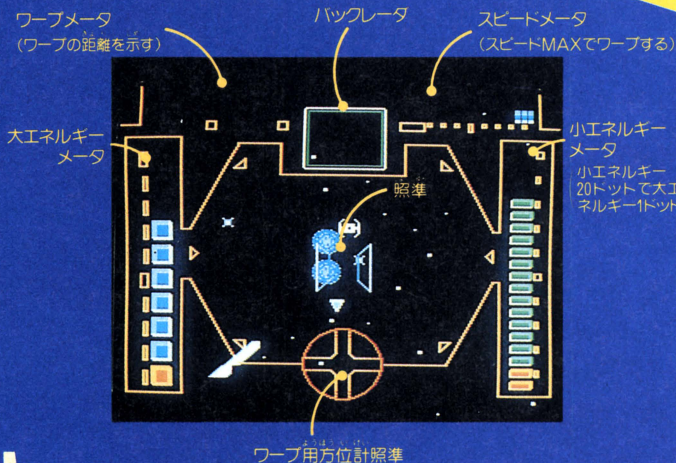
8月発売予定 標準小売価格4,900円

HSP-06



ASCII ファミリーコンピュータ ようゲームカセット

〈メインモード〉



パソコンゲームソフトで爆発人気

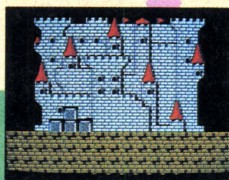
あのキャッスルがファミリーコンピュータで遊べる！！

キャッスルエクセレント

グロツケン城に住む魔王メフィストは王女マルガリータをつれさり、自分の城の100ある部屋の一つに閉じ込めてしまった。このことを知った王子ラファエルは王女を助けるためにグロツケン城に単身のり込んだ。城の中の100の部屋は迷路のようになり、ドアは鍵がなくては開かない。その上恐ろしい仕掛けや家来達が待ち受けている。さあ、敵をうまくかわしながらマルガリータ王女を助け出してください。

9月発売予定 HSP-05

標準小売価格4,900円



※画面写真は開発中のものです。

WARROID

パソコンゲームで話題の「ウォーロイド」。2機の大型ロボット戦闘機「ウォーロイド」が、ビームとキックで武器に相手が倒れるまで闘う。迫力満点の1対1アクションゲーム。仲間をよんで2人で闘うこともでき、もしろさは倍増。



発売時期未定(価格未定) ※画面写真は開発中のものです。

HSP-07

驚異の反動アクションゲーム

アストロロボ ササ HSP-01

3-Dスペースアクションゲーム

ゲイモス HSP-02

ゲームセンターで大人気の愉快な

ボール投げ(ドッジボール)ゲーム

べんぎんくんウォーズ HSP-03

アクションロールプレイングゲーム

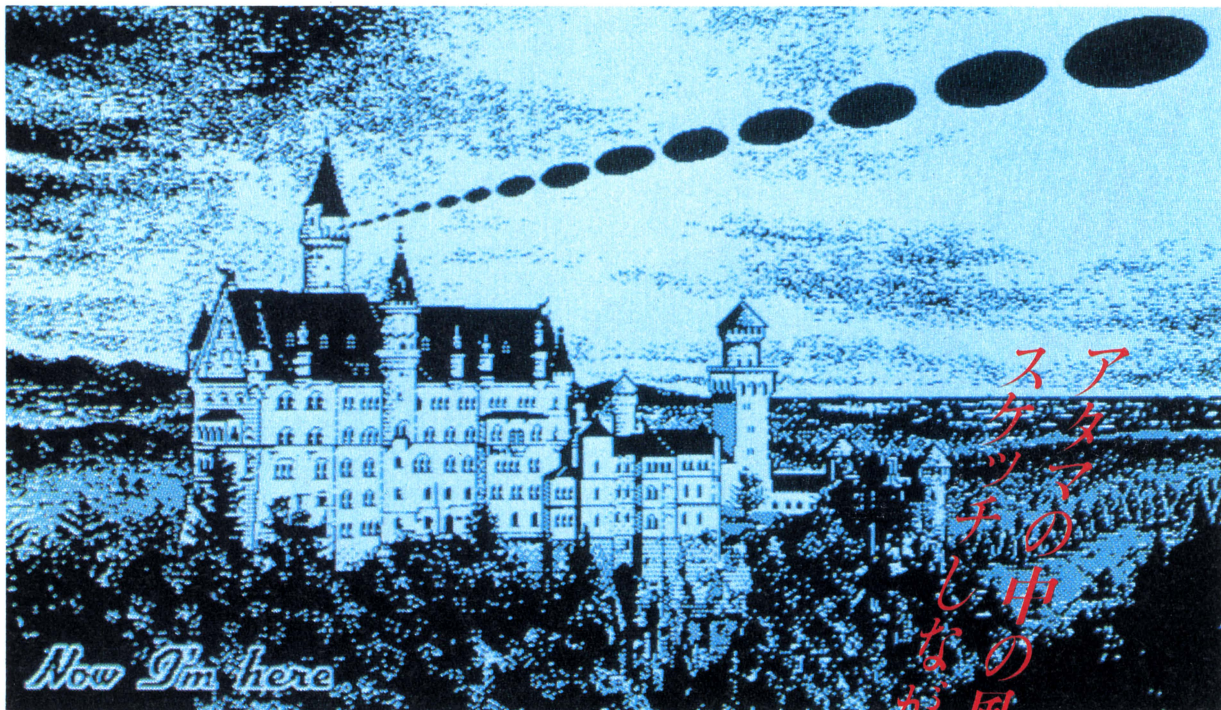
ボコスカウォーズ HSP-04

標準小売価格
各5,500円

★アスキーファミコン専用電話!!

※テープでご案内しておりました。最新ソフト情報はまちがい電話がたいへん多いためお休みさせていただきます。

※質問内容はアスキーのゲームソフトに限り、この番号以外には使用できませんのでご注意ください。※電話がたいへん込み合っており、つながらなくなっております。電話番号はよく確認して、絶対にまちがえないようにおねがいします。!!



なぜか心が落ちつくところ。わけもなく胸が高鳴るところ。

人間は、想像力でどこへでも行けます。アタマに浮かんだイメージを

マウスでなぞってみてください。思ったとおりの不思議な世界が、目の前に姿を現わします。

インクポットは、イメージを忠実に描くために14種類のペン先(エアブラシ含む)と

37種類のタイルパターンを用意。しかも、豊富な編集機能で映像をコントロールできます。

データライブラリの文字を使えば、不思議の国の絵ハガキができあがり。

インクポットで、イメージネーションの旅をしよう。

アタマの中の風景を
スケッチしながら、くっつくいでいる。

[Ink Potを楽しむ方法] X1ターボシリーズでは、文字や図をスーパーインポーズしてビデオのタイトルをつくる／データライブラリにある文字を編集機能で変化させて、オリジナルのロゴタイプをつくる／プリントアウトしたものに色をつけて、ミュージックテープ、ビデオのオリジナルレーベルや各種カードをつくる
[Ink Potのコマンド一覧] 定規：直線を引く／コンパス：円・だ円を描く／ボックス：四角形を描く／文字：漢字・ひらがな・カタカナ・記号の記入(PC-8801では漢字ROMが必要)／待避：絵をシステムディスクに保存／ルーペ：画面を6倍に拡大表示、ドット単位での修正も可能／座標：カーソル位置を座標で表示／レイアウト編集：キャンバス全体を縮小、レイアウトを確認／スクロール：画面を上下に移動／コピー：連続コピーも可能／拡大・縮小：縦横比の変更も可能／90度回転：指定した範囲を右に90度回転／上下反転：指定した範囲の上下を反転／左右反転：指定した範囲の左右を反転／リバーズ：白黒を反転／スクラップブック：何度も使用するカットを保存／タイルパターンの修正・作製：ドット単位でパターンを作製、登録／プリント：A4かA6で印刷／イメージスキャナ入力：イメージスキャナで写真や絵を読み込む／スーパーインポーズ：ビデオの再生画像や受信中のTV画像にインクポットで作成の絵や文字をスーパーインポーズ、7色のカラーが使用可能(SHARP X1ターボ用インクポットのみ)
●アスキーマウスセット(価格25,000円・送料2,000円)も発売しています。

アスキーのグラフィックエディタ

Ink Pot

NEC PC-8800シリーズ対応・好評発売中
価格：18,000円・送料1,000円、38,000円(マウス付)・送料2,000円

SHARP X1ターボシリーズ対応・新発売
価格：18,000円・送料1,000円、38,000円(マウス付)・送料2,000円

飾り文字やイラストがすぐ使える

Ink Pot データライブラリ

- Vol. 1 タイプフェースセット(1)
 - Vol. 2 タイプフェースセット(2)
 - Vol. 3 イラストアルバム(1)
 - Vol. 4 パーティキット
 - Vol. 5 クリスマスキット
 - Vol. 6 年賀状キット
 - Vol. 7 イラストアルバム(2)
 - Vol. 8 挨拶状キット
 - Vol. 9 カレンダーキット
 - Vol. 10 イラストアルバム(3)
- 価格：各3,800円(送料400円)

色に出にけり、わが才能。



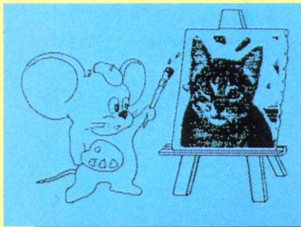
インクポット、ユーカラのデータが読めるアートマスター88、新登場。

私がこの世に生まれたからには、持ち味をおいしく使っていただきたい、と希望する。

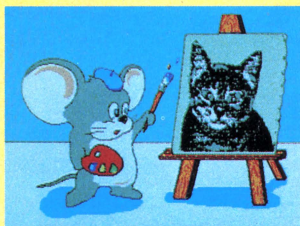
- ①自由につくれる筆のカタチや色のトーン。いろいろなタッチと質感が楽しめます。
 - ②カラーも豊富。8つの原色を組み合わせ、中間色までデリケートな表現ができます。
 - ③部分移動と部分コピー、スクラップ機能やルーペなど、編集機能も豊富です。
 - ④コマンドは、必要なときに呼び出すポップアップメニュー。フルスクリーンがキャンバスです。
 - ⑤イメージスキャナで写真や絵をダイレクトに読みこみ、彩色・編集ができます。
 - ⑥インクポットとユーカラが読める。今までのデータがムダなく使えます。
- そういったわけで、私はけっこうエライだろう。と、胸をはったりもする。

才能は、こうして使われる。

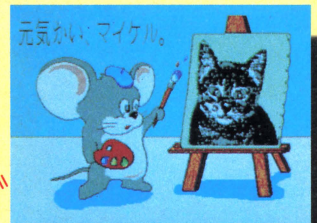
- ①インクボットで描いた絵を読みこむ。
(イメージスキャナでダイレクトに
読みこむことも可能)



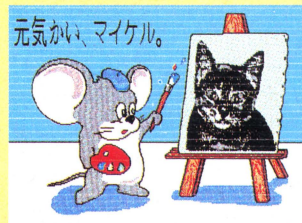
- ②アートマスター88で
絵に色をつける。
(さらに描きかわえることも可能)



- ③日本語ワードプロセッサ・
ユーカラで書いた文字を
つけかわえる。



- ④できあがった絵を
カラープリンタで
プリントアウトする。



(ART MASTER88を実用的に楽しむ方法)カラープリンタでプリントアウト。グリーティングカード、レターヘッド、封筒、包装紙、ミュージックテープやビデオのラベル、などなど自分だけのオリジナルグッズをつくることができます。わたくしブランドでございます。
[ART MASTER88のコマンド一覧]アートマスター88は、次の5つのメニューから構成されています。①ブラシメニュー ブラシ：#1-#7/エアブラシ：大・小/からす口(筆の形は60個単位で編集・保存可能)②カラー&トーンメニュー カラー：36色(カラーは120色単位で編集・保存可能)/トーン：6パターン(トーンは60個単位で編集・保存可能)③ソルベントメニュー ノーマル：設定した色で塗り重ねられる/ソルベント：重ねた色に下の色が透過される④プリミティブメニュー サークル/ボックス/ライン/サークルペイント/ボックスペイント/複写、移動、部分コピー、拡大、縮小、回転、上下左右の反転/スクラップの格納・取り出し/ペイント/色の反転⑤その他のメニュー トラッシュ：画面の消去/ロード、セーブ：絵の縮小イメージを10枚まで表示・保存可能/ルーペ：画面の一部を拡大、修正が可能/待避：絵をシステムディスクに保存/ハードコピー：プリンタへ出力●入力は、マウスとデジタイザをサポートします。

カラーグラフィックエディタ

ART MASTER 88

NEC PC-8800シリーズ対応・新発売
価格：19,500円・送料1,000円、39,500円(マウス付)・送料2,000円

開発：SystemSoft 株式会社 システムソフト

●NEC PC-9800シリーズ対応のアートマスター98
価格：20,000円、40,000円(マウス付)※システムソフトより好評発売中

●アスキーのグラフィックツール *Funny*

NEC PC-9800シリーズ対応・好評発売中

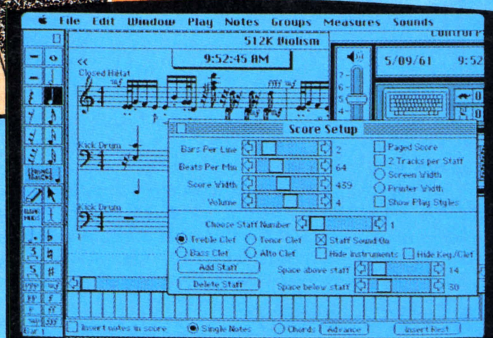
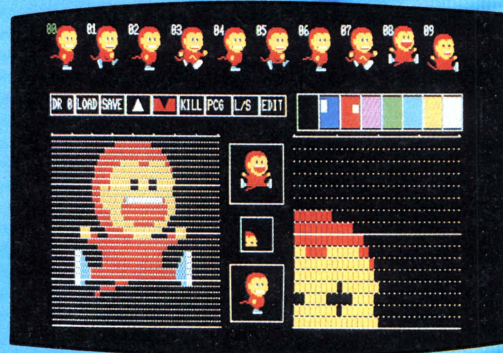
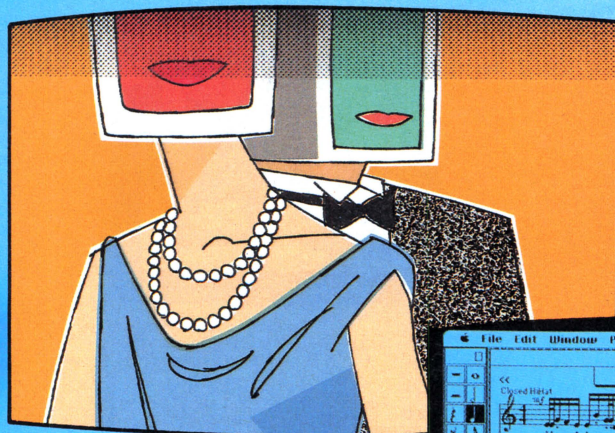
価格：22,000円・送料1,000円、42,000円(マウス付)・送料2,000円

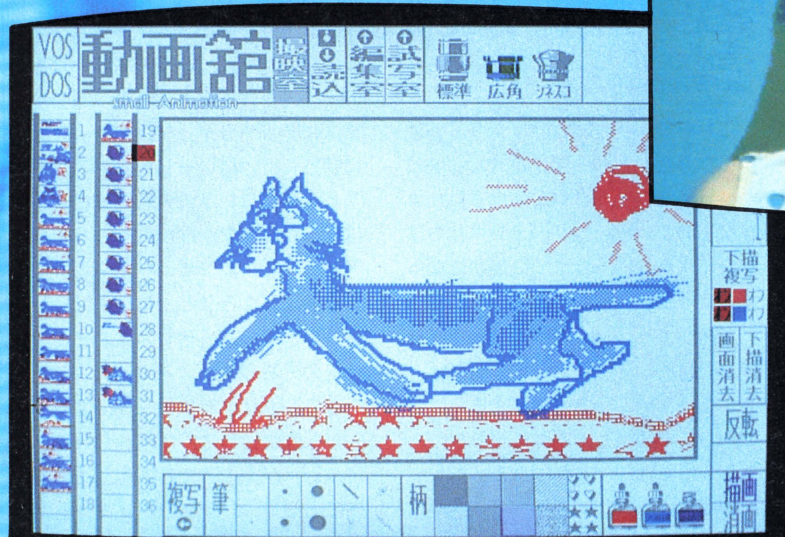
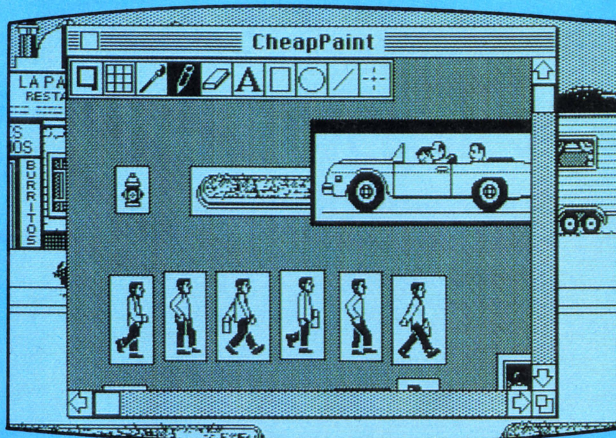
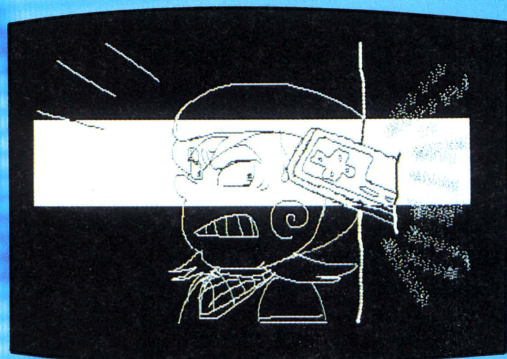
4096色の豊富なカラーが使えるグラフィックツール。

約70種類の筆・ペン先、エアブラシや消しゴムを用意。マウス対応で操作は簡単。各種デザインワークからゲームのキャラクターづくりまで。色あざやかなビジュアルが、イメージどおりに描けます。

パソコンはメディアだ!!

特集アニメーション&ミュージック





パソコンも、本や映画、テレビにラジオ、レコードにビデオ、その他もろもろのメディアの仲間に入りたいなと、常々思っていた。ログインは、パソコンをメディアにするためには力を惜しまず働いてきたのだが、このほどアニメーションとミュージックの分野でパソコンがメディアの仲間入りしたと確信！ここに特集として、パソコンがいかに関与しているかを、あまさず公開していこう!!

CF

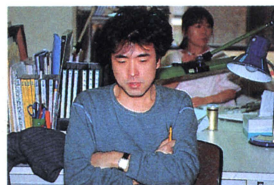
すぽぽ〜ん

ベーしっ君のTV出演顛末記

ついに আমরা アニメになったぜっ!!



▲ファミコン通信担当の塩崎ゴゾ。考えているように実はオデコが光っている。



▲CFがベーしっ君アニメ案に決定した直後、親戚中に電話した荒井清和先生。

国会中継も忍者ハットリくんも同じように企画制作されたテレビ番組だと信じる重度テレビっ子世代が集まったログイン編集部にとって、月刊ログインのテレビCMを放送することは創刊以来の念願だった。

「テレビで宣伝すれば、絶対に宇宙人も買いに来る」幸せと言えば幸せ、バ



▲ヤクルト5本パックを飲みながら打ち合わせする編集長。傍目には不真面目に見えるが、そのとおり。

カと言えば、特一級原子カタコである。

ところがある日、ログインの親方である(株)アスキー宣伝部から、6月6日創刊の「ファミコン通信」のテレビCMを作ってもいいヨ、との話が舞い込んだのだ。

これを聞いて一同はビックリ。普段偉くなりたいと願っていた人が、明日から天皇をやりなさいと命令されたようなもので、放射性ノーテンキたちは、炉心に水をさされたように静かになってしまった。

「どーしよう、CMってどうやって作るの？ 材料は？」このときばかりは、みんな腕を組んでウーンと唸るだけ。しかしこの沈黙も、すぐに破られた。「こんにちはー、ヤクルトでーす！」

この声に目を覚ました小島編集長は、ヤクルトの5本パックを買って一気飲み。顔に血の気が戻ったかと思った瞬間、「でけた！ アニメーションツールの「カリグラフィツール」でベーしっ君のアニメを作って、それをベータマックスにチョチョイと録画して、放送局に持って行けばいーじゃん」とご発言。

どうせクロレラの入れ知恵だろうとは思ったが、なかなかおもしろそうなアイデアだ。コンピュータグラフィックを使うところなど、ログインらしくてヨロシイ。さっそくスタッフに作らせたのである。

さて、カリグラフィツールによる、ベーしっ君の15秒CF(コマーシャル・フィルム)が完成してみると、これが意外に上出来。しかし、パソコン上での試写会を終えて宣伝部のお父さんは、得意満面の編集長に言った。

「コジマさん、予算のことは気にしないでください。ちゃんとしたCFプロダクションに依頼しましょう」

以前、大手広告代理店に勤めていたこの人によると、どんなにうまくできても、パソコンのアニメーションをそのままテレビで流すのは、かなり無謀だとのこと。まして、家庭用ビデオカセットなど論外なのだそう。テレビ局にはベータマックスが無いのだから。

とゆーわけで、プロダクションに助

カリグラフィ版「ファミコン通信CF」プレゼント

ログイン編集部がカリグラフィツールで精根こめて作った「ファミコン通信CF」を抽選で10名にプレゼント。プレゼントするのはPC-88シリーズ用の5インチディスクだ。もちろん、カリグラフィツールを持っていないくても、ディスクを入れて立ちあげた

けでベーしっ君のアニメーションがすぐに楽しめるぞ！

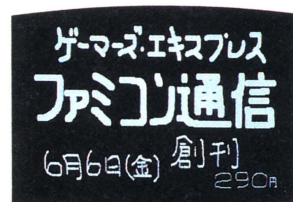
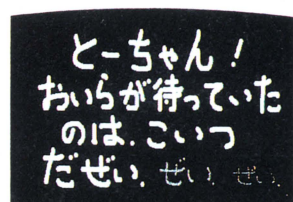
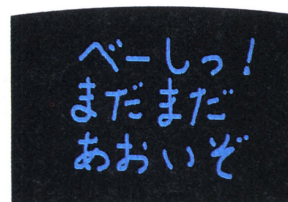
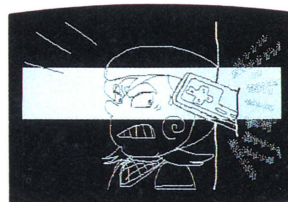
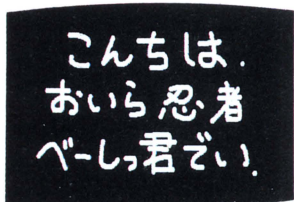
応募は下記の宛て先に官製はがきで、キミの住所と氏名、年齢をハッキリ書いて、必ず「カリグラフィ版CF希望」とウラに書いてきてくれ。締め切りは6月末日消印有効だ。

宛て先

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ログイン編集部
「カリグラフィ版CFプレゼント」係

カリグラフィ版「ファミコン通信CF」

これが当ログイン編集部でカリグラフィツールを使って作った「ファミコン通信CF」だ。こいつをフツのビデオに撮って、放送局へもって行って「これを放送してちょ」といえば大丈夫だと思っていた（少なくとも編集長は）。



けてもらって、もうちょっとマシなものを作ることになり、第1回目の打ち合わせとあいなった。プロダクションと言えばテレビのプロ。「テレビ様がお越しになるだ。ありがたやありがたや」

ケーサツとか駅員さんとか、制服を着た権威には一向に屈することのないログインのスタッフも、テレビ関係者に対しては、一気に卑屈になる。失礼があっちゃいけない。形だけでも、こちらのアイデアをまとめておこう。

あわててスタッフが集合。にわか会議が始まった。ログインは、いつもコレである。泥縄、即席、一夜漬け。それでもダメならアドリブで勝負だ！

4月号の㊟(うそっこ)ページで、ベーしっ君のアニメ化決定なんてやっちゃったこともあるし、ここはひとつ、ベーしっ君のアニメでいってみようと全員一致の決定が下され、15秒間のストーリーも、テキトーで、それでいて納得できる内容に決まったのだ。

「ヨシ、これで文句はないだろう。来るなら来やがれ。こっちは4人だ。ガルルルル！」コンプレックスが突にはね返って、スタッフのひとりとは異常な興奮状態に陥ってしまった。



◆日本の伝統、総当たり名刺交換会。同じ人から2枚もらっても気がつかない。



◆高校生にプロダクションの絵コンテを見せたら「アニメがいいナ」と暴言を吐く。

あら、みすばらしい

これがログインの作ったCF案だ！



テレビ様は、プロダクションの社長、プロデューサー、ディレクター、カメラマンの4人で足を運んでくれた。

小島です。河野です。大堀です。中嶋です。加川です。斎藤です。小島です。中嶋です。河野です。河野です。

宮崎です……。例によって全員参加の名刺交換の儀式が終わると、我々はさっそく用意しておいた絵コンテ（と呼ぶにはおこがましいが）を見せた。

ド素人が描いた絵コンテ。プロの目から見ると、それはただの4コマ漫画だった。彼らはこんな素人に対して、いやな顔ひとつせず、CFの深い世界の話の聞かせてくれた。

15秒は長いようで短く、短いようで長い。どんなにいいフィルムを作っても、宣伝効果はまた別問題。何がウケるか、まったく予想がつかない。無数に放送されているCFのなかで、人が憶えているのは、ほんの数本などなど。そして、彼らは彼らが作ってくれた6本の絵コンテを見せてくれた。絵コンテとは、こーゆーものを言うの



◆CFプロデューサーからコンテの説明を真剣に聞く編集長。この決断で千万円をドブに捨てるのだ。

速報

ベーしっ君がレコードに!



CFの主人公になり、ノリにのってるベーしっ君に、某レコード会社からお誘いが来た。ゲーム少年の代表として、自慢のノドを聴かせてくれないか、というのだ。そんならバックは私たちが、とログインバンドが名乗りをあげたが答はNO。作詞・作曲、すべてプロじゃないとダメなんだって。でも、いま候補に上がっているのは、いずれもログインでおなじみの人たち。まだ企画段階なので詳しい話はできないけれど、いずれ大々的に発表します。えう、ご期待!

これがプロの作ったCF案だ！

まあ、きれい

CFプロダクションが制作してくれた絵コンテ。どれも美しく、ご苦勞のほどが伝わってくる。ここから1本、選ばればよし。すべてボツもしばしば(今回もそうだった)だから、どうにも気の毒で、自分が世界一の極悪人になったような気がしてしまうのである。

「図書室篇」



① 静寂正面に並んである男子小学生と女子小学生の「ス」のショット

静々と読書をしている女子小学生と男子小学生。
男子小学生、やににジョイ・スティックを噛みながら取り出して操作し始める。
ファミ・コン独特の機械音が、当り一杯に響く。



男子小学生の顔に、ファミコン・モニター(ワ)の反射光が当たる



② ヴィン・フォーカスである事!

画「シーツ」



N「ファミコン通信 6月6日創刊」

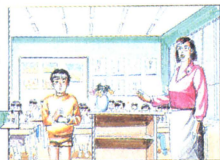
雑誌立てナメの「C-1」のヒキ面。
相変わらず雑誌が置いてある。女子小学生は訳からず、当りをキョロキョロ見回している。
周囲から、寧ろオラで、「シーツ!!」と言う複数の声。
雑誌立てにあるファミコン通信の表紙の「へーしつ」が、アニメとなってアニメとなって表紙から飛び出して、画面フルサイズとなる。
「ファミコン通信 6月6日創刊」

「教室篇」

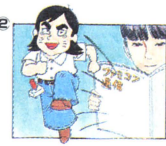


① (黒板前からの教室全景) 正面、子供と先生は静かに授業中、背景に黒板が見える生徒達。

静寂に包まれた教室の雰囲気。高慢そうな若い女教師が、一人の男子小学生を黒板の前に立たせている。
「X×君、この問題を解いて書いて欲しい」
静かにしていた男子小学生、ポケットからジョイ・スティックを取り出して、無表情に操作し始める。
ファミ・コン独特の機械音が、教室一杯に響く。
背景の生徒達は、一瞬にファミコン通信を開いて目を通している。
女教師、花然としてしまう。教卓上の花瓶の花がしおれる。



男子小学生と女教師に、ファミコン・モニター(ワ)の反射光が当たる



N「ファミコン通信 6月6日創刊」

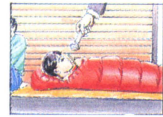
背景の生徒の手に持たれたファミコン通信の表紙のUPファミコン通信。表紙の「へーしつ」がアニメとなって、表紙から飛び出して来る。
「ファミコン通信 6月6日創刊」

もしこれがログインページ分の版下だったら、ン万円はする。これを惜しみますボツにするCF業界はスコイ。

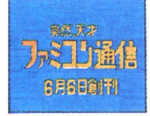
「行列」篇



① 少年A「巨人教?」
少年B「しー!」



少年A「巨人教?」
少年B「しー!」



突然天来!
突然 創刊!
「ファミコン通信」6月6日



いまなら
テープ1000本プレゼント!

雑誌とテレビでは、動く金のケタが、丸2つくらい違う。だからこの立派さをもってしても、並なのだ。

「虎」篇



石巻さんにも
虎の巻



広巻さんにも
虎の巻



突然天来!
突然 創刊!
「ファミコン通信」6月6日



テープ1000本
プレゼント!

金さえあれば何でもできる。ログインだって千兆円の予算があれば、本物の宇宙人を使うことも可能かもヨ。

ファミコン通信CF「べーしっ君アニメ編」放映予定表

ビデオでとろう

この放送予定表の見方は簡単だ。番組名が赤い字で書いてあるところは、その番組内で放送。また、番組と番組の間に赤い線が引いてあるところは、番組の間に放送されるわけだ。ぜったい見てね！

東京地区 フジテレビジョン ㊤			
6月5日(木)	6月6日(金)	6月7日(土)	6月8日(日)
7:30 8:00 8:30 小さなバイキングビッケ ひらけ! ボンキッキ	7:30 8:00 8:30 小さなバイキングビッケ ひらけ! ボンキッキ	12:00 12:55 純ちゃんのこぶサタデー	9:00 9:30 10:00 もりもりぼっくん テレビくんどうも!
15:55 16:00 16:30 17:00 18:00 19:00 19:30 生活発見 さすかの猿飛 タイムボカン タやけニャンニャン FNNスーパータイム 北斗の拳 スケバン刑事2	15:55 16:00 16:30 17:00 18:00 19:00 フレッシュライフ 泳げ! 第5コース タイムボカン タやけニャンニャン FNNスーパータイム 本気でライバル	14:25 14:30 15:55 流行レーダー 土曜スペシャル FNNスーパータイム ゲゲゲの鬼太郎	12:00 12:55 13:30 14:55 クイズ! ドレミファドン サンデーイベント
			18:00 18:30 スポーツ天国 サザエさん

大阪地区 関西テレビ放送 ㊤			
6月5日(木)	6月6日(金)	6月7日(土)	6月8日(日)
7:30 8:00 8:30 山ねずみロックリーチャック ひらけ! ボンキッキ	7:30 8:00 8:30 まんが世界昔ばなし ひらけ! ボンキッキ	17:30 18:00 18:30 べかこのニュース アタック600 ゲゲゲの鬼太郎	9:30 10:00 11:25 テレビくん、どうも 笑っていいとも! 増刊号
15:55 16:00 16:55 17:00 18:00 19:00 19:30 18:00 リビング情報生活発 アルザスの青い空 はっぴい8ちゃん タやけニャンニャン アタック600 北斗の拳 スケバン刑事 今夜のドラマ	15:55 16:00 16:55 17:00 18:00 18:30 フレッシュライフ クイズ! ドレミファドン はっぴい8ちゃん タやけニャンニャン アタック600 泳げ! 第5コース		13:00 14:55 16:00 17:25 サンデービックススペシャル 日曜スペシャル
			18:30 19:00 サザエさん タッチ

東京・大阪以外にお住まいのみなさま、ごめんなさい

「ファミコン通信CF」ビデオプレゼント

残念ながら、東京と大阪以外の地域では、「ファミコンCF」が放送されない。そこでべーしっ君の大ファンに、特製「ファミコンCF」べーしっ君アニメ編のビデオを抽選で20名にプレゼントしよう。編集部のお手製ビデオケース入り超安易ビデオソフトだから、キミのビデオライブラリ

一に加えても恥ずかしくないぞ。官製はがきのウラに「ビデオ希望」と書いて、必ずβかVHSの区別も書くように。当然、キミの氏名と住所、年齢もハッキリ書いて、下記の宛て先に送ってくれ。締め切りは、他のプレゼントと同様7月末日消印有効だ。ドンドン応募して欲しい。

宛て先
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ログイン編集部
「ファミコン通信CF ビデオプレゼント」係

グラフィックデザイナー、椿さんが作った

オシャレなアニメーションツール『動画館』

ログインに過去何度か登場し、シナリオやプログラムを提供してくれたグラフィックデザイナー、椿道明さん。仕事の合間にプログラム作りに励み、今度はなんと、PC-100用のアニメーションツールを作ってしまった。しかも、思わずニタリとしてしまう感動の作品なのだ。



Apple IIもPC-100も、プログラム作りはマシン語一本ヤリの椿さん

●

「あのさー、ちょっと見てほしいものがあるんだけどさあ、時間ある？」

おっ、きたぞきたぞ。今度はいったいどんなプログラムだろう。

椿さんからこんな電話がかかってくるのは、決まって新しいプログラムが完成した時か、完成一步前の時。今まで見せてもらったプログラムがつまらないものばかりなら「またか」と思うけど、これがいつも面白いんだ。

一番初めは、たしか「YANM」というサイコロゲームだった。もう3~4年も前の話だ。このプログラムは、去年のログイン10月号の特集「プログラムオリンピック」で掲載したから、覚えて

いるヒトも多いはず。「アイランド」というアドベンチャーゲームも、ログインで紹介したこと、あったっけ。

見せてもらったプログラムはほかにもあるけれど、すべてApple IIだった。ところが2年くらい前、何を思ったか、椿さんは突然、PC-100を購入。グラフィック・デザイナーという仕事柄、Apple IIのグラフィック能力には満足できなかったらしい。で、当時、グラフィックが売りモノだったPC-100を買ったのだ。

「おそらく、PC-100用のソフトはあまり出ないだろうから、自分で作る。それは初めから覚悟してたよ」

そして、猛然とPC-100のプログラム作りが始まった。Apple IIではマシン語でプログラムを組んでいた椿さんは、

PC-100でもやっぱりマシン語を使う気らしい。でもねえ、あつち8ビットだけど、こっちは16ビットだもん。こりゃ、PC-100のプログラムを見せてもらえるのは相当先だな。

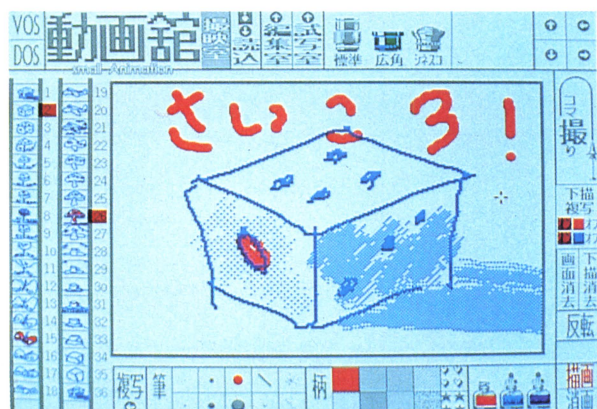
ところが、ところが、半年もたたないうちに例の電話。

「MS-DOSが邪魔なんだよ。苦労したよ」と言って見せてくれたのは、グラフィック・エディタだった。今度のは、仕事で使うことを前提に作ったらしい。これで、ラフデザインをするのだ。メニューはプルダウン式で、ちょうど机の引き出しを開けるようにして、筆、ペン、定規とか絵の具を取り出すようになっている。PC-100の中に、デザイナー机がスッポリ納まった感じ。

それ以降、プログラム作りのペースの速いこと速いこと。本業のほう、大丈夫なのかしらん? と、いらぬ心配までしたりして……。

そんな椿さんの最新作が、アニメーションツール『動画館』だ。タイトルからして、なかなかオシャレしている。もちろん、ソフトの中身も、タイトルに負けないくらいとてもオシャレがきいているのだ。

「これは前のグラフィック・エディタと違って、誰でも使えるようにと思って作ったんだ。気に入ったら、ログインでも使ってみてよ!」と椿さん。



◆「動画館」のタイトルも華々しい。PC-100の機能が十分使いこなされている感じ。椿さん、こころうさま!

動画館には3つの部屋があり、まずは絵を描いて写真に撮る撮影室

ハイ、ハイ、気に入りましたとも。だから、ログインの中だけで見るのがもったいなくて、こーして記事にするわけですよ。これがPC-100用じゃなく、PC-9801用が何かだったら、リスト掲載までしたいくらいなんですから。でも、リストが大変だろうなあ……。

椿氏作『動画館』には、3つの部屋がある。まず初めが、各コマの絵を描く「撮影室」。絵ができ上がったら、1枚ずつコマ撮りをする。次に、それぞれのコマを編集して1本のフィルムに仕上げる「編集室」だ。そして最後が、みんなで完成したアニメーションを鑑賞する「試写室」だ。「映写室」じゃなくて「試写室」なのが、いかにも椿さんのいい。もし、このソフトが評判になって市販されることにでもなったら、きっと「映写室」とか「上映室」なんて名前に変わるんだろうね、きっと。

じゃ、さっそくやってみよー。「撮影室」は、言ってみれば動画館専用グラフィック・エディタだ。それにしてもこの画面、見れば見るほど凝っている。なにもここまでやなくて、と思うほど。

えと、画面中央。ここに絵を描いてゆく。筆は細いのから太いのまで10本。ブラシみたいな効果を出せるものもある。さらに、点の密度を変えることもできるのだ。もちろん、色つき。インクは赤と青の2色あって、両方混ぜれば紫色も出る。画面右下をよく見てチョーダイ。なんと、インクのピンが3個置いてあるじゃないか。このピンからインクを出しなさいってワケね。

こんな工夫は、ほかにもある。画面

筆
の
い
ろ
い
ろ



反 転



▲あまり細かい絵よりも、大ザッパな絵のほうが動かし時に動きが面白い。描いた絵は反転も可。言わば「ネガ」だね。なお、この絵は椿さんが描きました。

右、上のほう。写真じゃよく見えないかもしれないけれど、「コマ撮り」という字のまわりにレリーズの絵が描いてあるのだ。ムム、本格的だぜ。

お次は画面の左を見てください。ズラズラッと並んで、これがフィルムね。1本のアニメーションには、絵を36枚まで登録できる。絵を描いている時によく見ると、このちっちゃなコマの中にも、今描いている絵がちゃーんと出てくるから面白い。で、コマ撮りと書いてあるところをマウスでクリッとすると、コマ撮り完了という仕掛け。

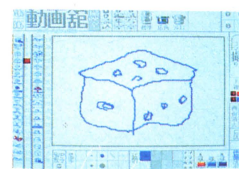
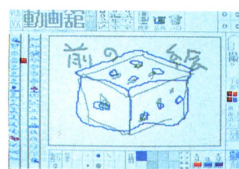
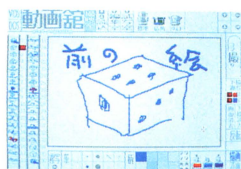
前に描いた絵をほかのコマに複写したり、修正することだってできる。ア

ニメーションを動かしたあとで、「あ、あの絵、よくないから変えたい」って時に必要な機能だな、これは。

次の絵を描く時に、前の絵が残るといいなと思ったら、当然あった。椿さんにぬかりはない。別の色で前の絵を残しておけるのだ。前の絵をなぞって、動かす部分だけちょこっと描き換えればいいってワケ。で、下絵が必要なくなったら、サヨナラして消えてもらおう。これも、マウスをクリッとOK。なかなか簡単でよい。

さーてと、全コマの絵が描けた。じゃ、次いこう。次は、編集室でフィルムの編集だ。ハサミをお忘れなく……!!

なぞり描きの手順



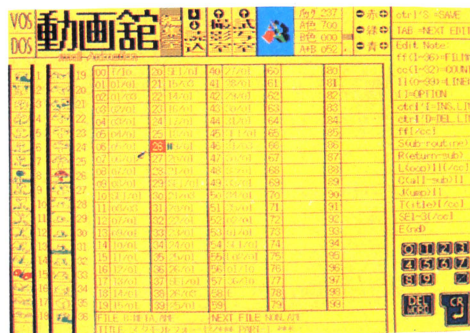
「編集室」はけっこう地味だ。画面左上に「動画館」の文字が見え、一面黄色。でもハデハデな色じゃなく落ちついた黄色だから、目にやさしい。編集室では落ち着いて仕事をしなくちゃいけないわけだから、これでいい。人間工学的に考慮された画面なんだな、これは。も、もちろんデザイン的にもけっこうなもんですよ、椿さん！

画面左側には、撮影室と同じく、各コマが表示されている。で、その右のシートにコマ指定するワケだ。フレーム数は0から99まで100。同じ絵を何度使ってもいいから、けっこう長いアニメーションが作れそうだ。

各フレームには、コマ番号のほか、表示時間の指定もする。ジャンプ命令もあるから、特定のフレームの繰り返しもOK。ここの手順は、ちょっとコンピュータ的だな。でも、そんなに難しいくないから、すぐに慣れるはず。

アニメーションで大切なのは、各コマの絵はもちろん、表示のタイミング。絶妙な時間差が、笑わせるか泣かせるか、それとも怒らせるかの分かれ道。ま、これは経験次第。いろいろ試行錯誤を繰り返すっきゃない。偉そうにこんなことを書いている私も、実はまだうまくコツがつかめてないんですけどね。いずれは、感動のアニメーションを作ってやろうと考えとりますです。

編集室



●「編集室」の画面。各フレームにコマ番号や表示時間を設定する。特定部分の繰り返しも可能。

と、なんだかんだと編集は終わったことにしちゃおうか——。

んじゃ、編集室を出て「試写室」へと行きましょー。と、ドアを開けると中はウス暗い。いかにも試写室って感じた。この画面のデザインがシャレている。左上に「禁煙」のサインと「非常口」の看板が見えるのだ。ソフトの本質とはまったく関係ないけれど、なんか嬉しい。もともと遊びのソフトなんだから、こんな演出も必要だよな。

演出といえば、この画面はウス暗いけれど、一応はライトがついている状態。画面下をよく見ると、ライトのスイッチもちゃんと付いている。ライトを消した様子も載せようと思ったのだが、やめといた。なぜって、単にまっ暗な画面なんか、載せたってしょーがない

ものねえ。

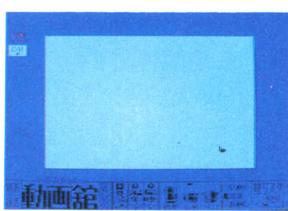
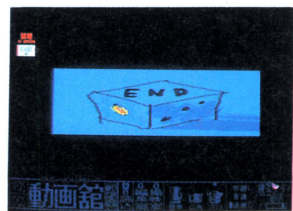
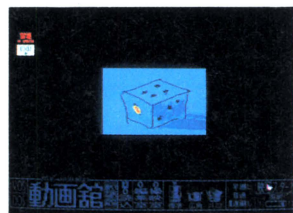
では試写開始！ と、思ったがスクリーンの指定を忘れてた。『動画館』には、なんと標準サイズ、広角サイズとシネスコサイズの3種類のスクリーンが用意されているのだ。画面下に、3本のレンズの絵が描かれていて、どれか1本を選択。マウスをクリッでOKだ。細長〜いシネスコは、なかなか雰囲気があって好き。

前のページでは書かなかったけれど、絵を描く段階でスクリーンサイズを選ぶこともできる。嬉しいのは、描いた時と違うサイズのスクリーンで、映写できることだ。そこらへんのことは、PC-100が勝手にやってくれる、というか、椿さんはそこまで考えてプログラムを書いている。ほんとに、よく気の付く人だ。尊敬しちゃうね。

『動画館』の全ボウって、だいたいこんなもん。絵が動いているところを見せられないのが、ホント残念。で、そのかわりといっちゃなんだが、椿さんが作った作品をチラッと見てもらおうか。ツールのほうはもちろんのこと、この作品もシャレている。

1本は『ネコの一生』。なかなか奥深いストーリーで、笑ったあとに人生の哀しさを感じさせられるのだ（姉妹編で、『石の一生』って作品もある！）。もう1本の『メタモルフォーゼ』は、幾可学模様が動く様子がとても美しい。実はこの絵は、前にチラッと書いたグラフィック・エディタで描いたもの。データフォーマットが同じなのだ。

試写室



●「試写室」はウス暗い（右下）。画面左上の禁煙サインと非常口の表示がなかなかイキだ。スクリーンは標準（左上）、シネスコ（左下）と広角（右下）の3種類。お好きなサイズでお楽しみください。

椿さん自らPC-9801に移植して、『動画館』が製品化されるかも!!

●

どうでしょうか、『動画館』は、ね、なかなか素敵でしょ？ それにしても残念なのは、このソフトがPC-100用だったこと。そりゃ、PC-100はいいマシンだけど、台数が少ないもんね。

でもPC-100とPC-9801はCPUが同じなんだから、ひょっとして『動画館』は98に移植できるんじゃないか、と考えた。VRAMとかプレーン数とか、解像度とかなんとか、スペックの違いはあるけどさ……（これだから素人はコワイ！）。

そんな話を椿さんにしてみたら、「オレもPC-9801に興味があるから、移植してもいいなとは思ってるけどね。でも、98のことを全然知らないからな」

さて、その一方で……見せたがり屋

のログイン編集部は、『動画館』をいろんな人に見てもらったのだった。そのなかには、もちろんソフトハウスの人もいた。その結果、某ソフトハウスが……ええい、この際だからハッキリ言っちゃおう。システムソフトが興味をもってくれたのだ。

システムソフトといえば、グラフィックツールでは定評のある会社。"カリグラフ・コンストラクション"なんていうアニメーションツールも発売しているし、もしかして『動画館』には製品化される可能性があるかもしれない。

よし、こうなったら、ログインは椿さんとシステムソフトの仲人をしちゃおうじゃないの。両方ともやる気があるのだから、話がまとまる確率は大きい。それ、説得工作の開始だ！

それからが忙しい。椿さんに電話したり、システムソフトに電話したり。

そのかいあって、両者はログイン編集部でお見合いをすることになった。

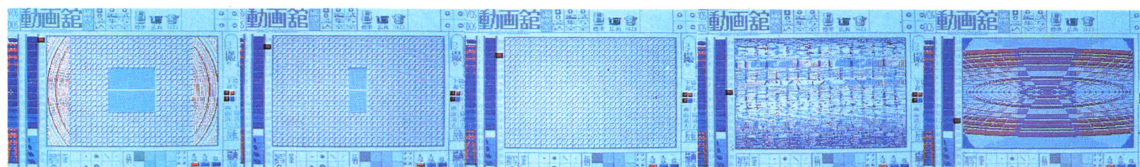
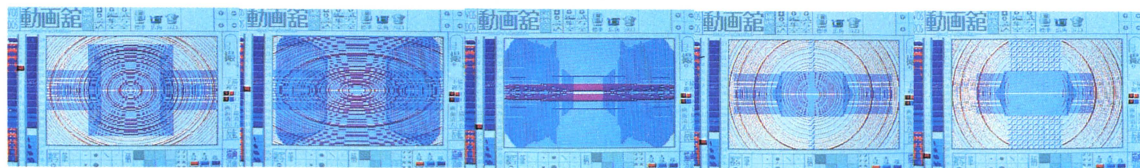
会見の様子はさておいて、結果から言うと、『動画館』の製品化はほぼ決まり。機種はPC-9801で、なんと椿さんが移植を担当する。ただし、椿さんは98のことを知らないから、まずじっくり98をいじってもらい、そのうえで最終的な結論を下そうというのだ。

PC-98版『動画館』プロジェクトは、こうして動き始めた。ログインの役目はこれで一応終わったわけで、ひと安心。でも、椿さんやシステムソフトの人たちは、これから大変だ。PC-98への移植は無理だあ、なんてことのないように頑張ってくださいね。

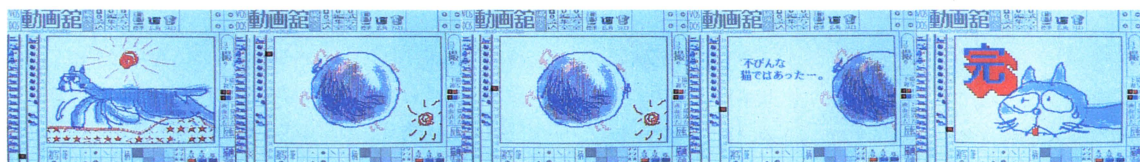
『動画館』の発売が本決まりになったら、あらためて報告します。さあ、みんなで、椿さんやシステムソフトに励ましのお便りを出そう……なんてね。

椿アニメーション・ライブラリー

メタモルフォーゼ



ネコの一生

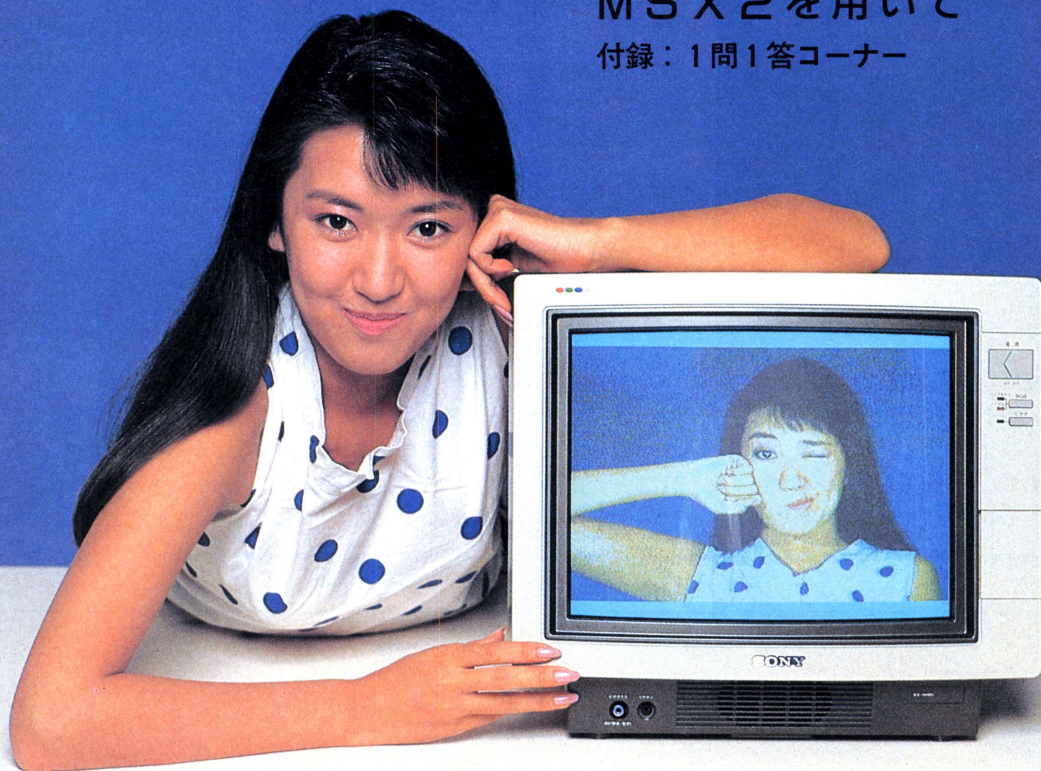


万国待望の企画

取り込みアニメーション実験に大挑戦！

MSX2を用いて

付録：1問1答コーナー



たまにはログインでも女性のモデルさんを使ってみようよ。うん。アニメーションにからめたら。そうだね。では、ビデオカメラから美人のお姉さんをMSX2に取り込んで、アニメーションしちゃおう。リストログには、ちゃんとリストもあるからなっ



ご出演のお姉さん

柴田尚子・しばたなここと読む。目ざとく、記憶力のいい人はどこかでお目にかかったことがあるかも。決して、原宿あたりでひっかけたのではありません。彼女の事務所は原宿にあるけど。



’86年2月号で実験した、MSX2のアニメーション企画(ほにやらか君のほにゃほにゃ踊り)を、さらに深く掘り下げてみよう！ ということで、今回のアニメーション特集では、美しいお姉さんを、ビデオからの画像取り込みによって画面上で動かして遊んでしまおう。マシンはMSX2(VRAMは128K)。巻末のリストログには、サンプルプログ

ラムまで付いている(サンプルというにはあまりにも長い、50Kバイトぐらいのものだけど)。打ち込んで実行すれば、お姉さんが豊かな表情で微笑みかけてくれるっていう寸法。たまには、こういう企画もいいもんだよね。

実はこの企画にはもうひとつ意図がある。それは何かというと、パソコンの解像度で、どこまで表現力が持たせ



られるか、ということだ。パソコンの画面上の静止画で、「いいねえ」と見る人に思わせられるか、それに挑戦してみたいわけだ、ログインは。その延長線上で、その静止画を何枚か集めて組み合わせさせてアニメーションにまで発展させてみたぞ——結局のところそういうことなのだ。

素材としては、そりゃあ風景でも、静物でもよかったんだけど、とにかく99パーセント以上が男性の読者だ！というログインのこと、ドカーンと印象付けるには女性が一番でしょ？ え、ちがった？ ちがわないでしょう!?

たとえば、右側の写真。ビデオカメラからビデオに録画して、それをMSX2に取り込んだ結果がこうなった。上がそれと同じ構図の写真。どうだろうか？ へえ、なかなかのもんだね。それとも、パソコンの実力はまだまだだねえ。いろいろあるとは思うけど。

しかし、それはそれ。現在のパソコンのレベルで、いわゆる“イイ作品”を作り上げることは十分可能だ。たとえば彫刻家が作品の材質を決めるのに、ブロンズを選ぶか、石コウを選ぶか、自然石を選ぶか、というのと同様に、ディスプレイがキャンバスで、そこに何色かの点々で絵が描ける道具だという目でパソコンを見ると、パソコンはただの紙と絵の具になり下がってしまうと思う。それで(が)、いいんじゃないかな(パソコンって)。

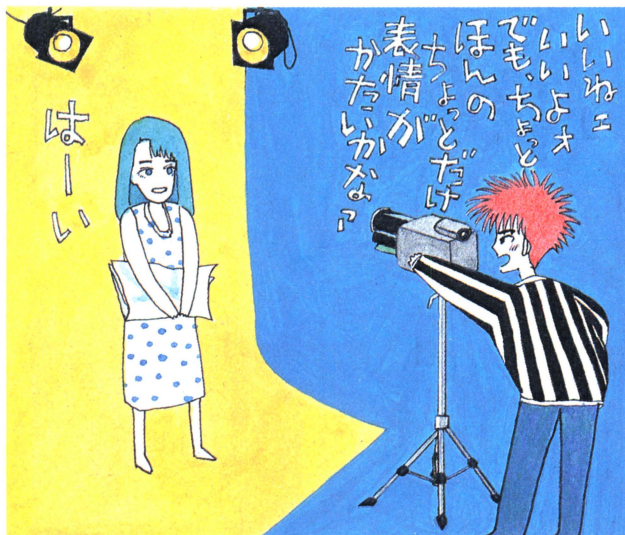
幸いにも、パソコンもまだまだ未熟な点はあるのだけれど、ビデオカメラからあるいはビデオから直接信号を読み取って映像化してしまう、という機能がある。これは遊びとしても、作品

性という点からしても、将来有望なアイテムになると必ず思う。

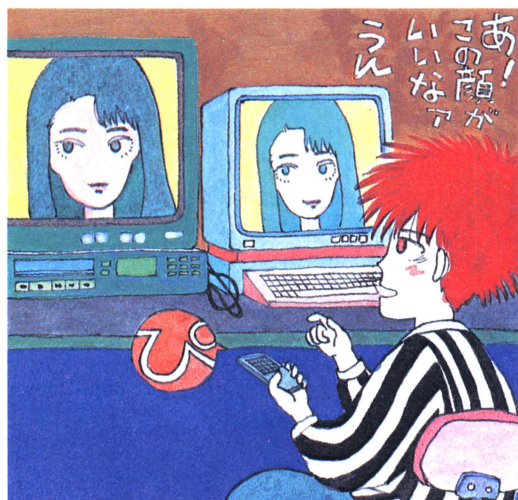
「わかんないもん」、「プログラムが必要なんですよ？」そんなことなら屁のカッパ。画像取り込みの良さがわからないようじゃあ、あなたまだログインの読者になって間がないんですよ!?! 昔からやってたんですから(2年ほど前だな。猥褻がなんとかって、非常になつかしいです、はい)。



ではここでそのプロセスを説明しよう



①まず被写体をビデオカメラでビデオに録画する。これはただベターッと撮っておけばよい。照明、バックはキッチリと。



②ビデオを再生しながらいいアングルを探す。いいところが見つかったら、取り込んじゃう。今回はFS-5500を使用。



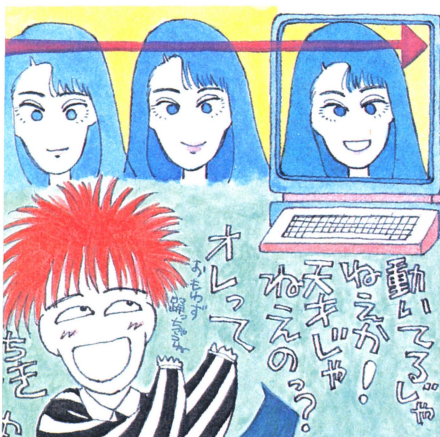
ぜひ一度、このお姉さんアニメーションプログラムが実行されているところをご覧いただきたい。ちょっとコツをのみ込んで、ハードさえ集めればもう安心。BASIC プログラムがわかる人なら、すぐ実験できるぞ(さらにくわしい説明はリストログを参照)。

このアニメーションのもうひとつの楽しみ方をご紹介します。

柴田尚子さん、今回のモデルさんだが、と同時にテーブログインの声のお相手もしてくれている。それで、まず



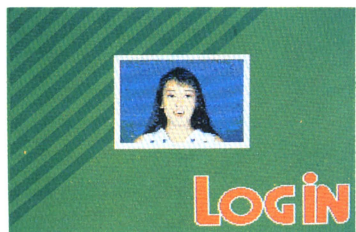
来たるべきブームにそなえよう



③サンプルプログラムでは、256色で9分の1画面分の絵がアニメーションしているよ。さあTry it!

アニメーションプログラムを走らせておいて、テプログイン冒頭のアニメーション部分をモニターすると、これがなんと画面上のお姉さんがしゃべっているように見える——というバカなお話でございました。

画才がなくても自作できる、取り込みによるアニメーション。確かに、ハードの予算が少々お高いが、やってみるとそんなにむずかしくなく、出来上がりもおもしろかったりする。モデルさんを選んで、キミも挑戦してみよう。



1問1答コーナー

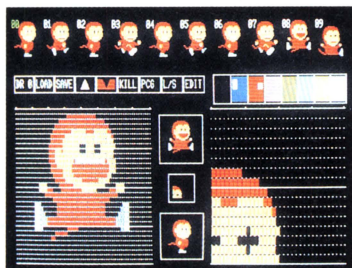


- こんにちは。それでは質問で一す。モデルさんのお仕事たいへんですか。
- たいへんで一す。おとといまで風邪ひいてて、38度ぐらい熱がありましたが、お仕事してました一す。
- なるほどね一す。ところで、ど一してモデル業についてしまったのですか一す?
- 学生のとき、とあるオーディションを受けて受かっちゃって、それから済し崩して現在に至りま一す。
- 現在のお歳は、おいくつですか一す?
- 22歳で一す。身長164センチ、サイズは上から83、58、84で一す。
- コンピュータつ一もんに関して、どういふ印象がありますか?
- あつわたし、晴海なんかで行なわれるコンピュータショウで、ナレーターもしてるんです。マイク持って新製品を紹介しているお姉さんいんですよ。あれです。

- じゃあ、くわいいんですかあ?
- ぜんぜんわかりませ一ん。
- じゃあ、そのときの説明は?
- 丸暗記で一す。
- なるほどね一、そうでしょ一ね一す。社会構造とはそういうもんですな一。ところで、ゲームとかやりますか?
- たまにね。ファミコンのゲームとかしますよ。売れ筋だったスーパーマリオブラザーズとか、よくやってました一す。それから、たまにゲームセンターなんかにも行くときもあつたりしま一す。
- ワワッ、すごいですね一。ゲームセンターでは、どんなゲームをっ?
- 憶えてませ一ん。
- ドシェ一ッ、今日はどうもありがと一ございました。
- いいえ、ど一いたしましてっ。でもねえ、こ一ういふしゃべり方って疲れるのよね。ヤンなつちやうワン。

キャラクターアニメーションツール

ログイン1986年2月号の特集でPC-8801版キャラクターアニメーションツールを掲載したのは覚えてるかな。そのX1版がこのほど完成！それもX1用として新たにPCG機能を搭載した超便利ツールとして登場だ。これさえあれば、キミの作ったキャラクターを、BASICで簡単にアニメーションしてしまえるのだ!!



ディスク専用、キーボード版の強力アニメーションツールだ!

今年のログイン2月号に続いて、今年のアニメーション特集第2弾。パソコンアニメーションって、なんだかオモシロそうだな、と指をくわえて見ていたX1ユーザーに、強力無比のツールをプレゼント。キャラクターアニメーションツールのX1版だ。

このX1版キャラクターアニメーションツールはディスクドライブを必要とする。アニメーションをやりうと思うと、どうしてもデータが多量になって、カセットではヒジョーにややつこしくなってしまうからだ。また、PC-8801版はマウスも使えたけれど、X1版は残念ながらキーボードでしか使えない。でも、マウスなんか無くたって、このツールは使いやすさバツグンなのだ。

かえって、キャラクターを1ドット単位で描いていくときは、マウスよりもキーボードの方が使い勝手がいいぐらいなのだ。

では、このツールでいったいどんなアニメーションが作れるかを教えよう。

このツールだけで、簡単にアニメーションが楽しめる

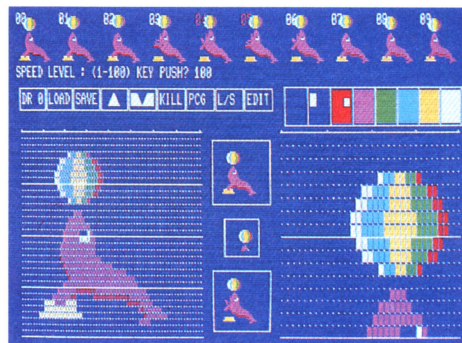
まずは、キャラクターアニメーションツールのエディット機能を十分に使って、キャラクターをいくつか描いてみよう。最低でも2個のキャラクターが描ければ、もうアニメーションできてしまう。それも、キャラクターをエディットしている同じ画面で、ピコタンピコタンとアニメーションして見られるから、それを見て、また少しずつキャラクターを修正していけば、だんだんと誰にでも、カッコいいアニメーションが作れるようになる。

このツールで作れるキャラクターは、ヨコ64ドット、タテ32ドットの大きさのものと、ヨコ32ドット、タテ16ドットの大きさの2種類だ。64×32ドットなら10パターンアニメーション。

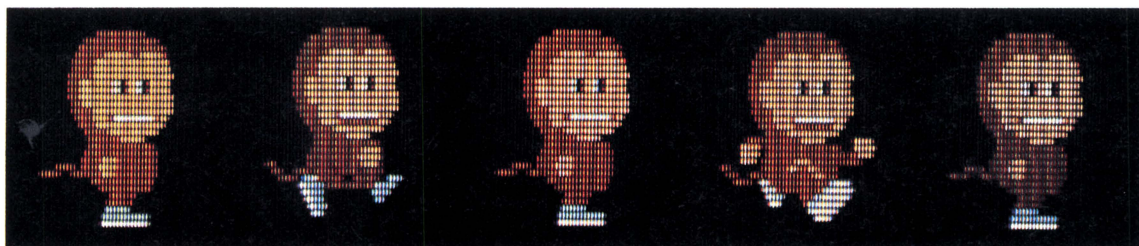
32×16ドットなら、なんと40パターンまでのアニメーションが作れるという便利さである。

このページの下の写真と、右ページの上の写真を見てくれ。これは64×32ドットの大きさで描いたキャラクターだ。8色しか使えないけれど、わりといい味がでるでしょ。かのログイン編集部の人間でも、これっくらいのキャラクターがちょちょいと描けて、すぐにアニメーションできるわけだ。

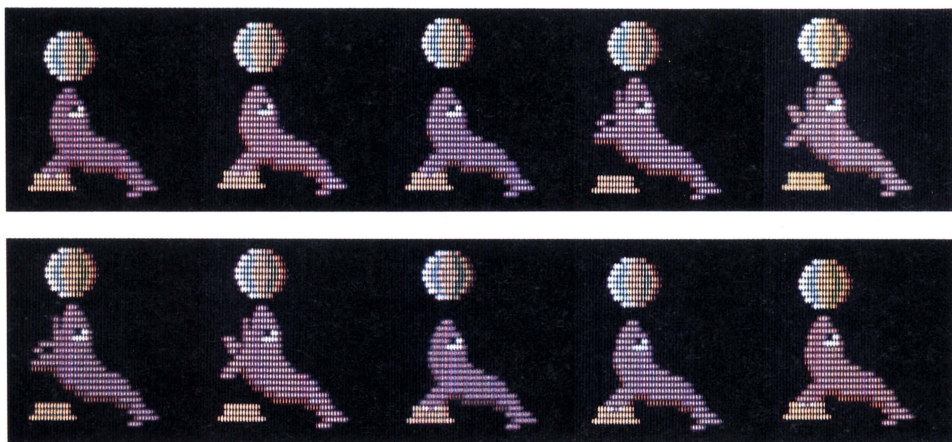
おまけに、このツールではアニメーションのスピードを100段階に変えて動きを確かめることもできるのだ。スピードを変えながら、オモシロい動きや、カッコいい動きになるように、キャラクターを少しずつエディットしているわけ。



おサルのアニメーションもすぐ作れるぞ!



アシカの曲芸はいつ見ても楽しい



この他にも便利な機能がもりだくさん。キャラクターを反転したり、背景の色を変えたりもできる。まあ、詳しい説明は、258ページの「キャラクターアニメーションツールの使い方」という記事をよく読んでみて欲しい。

作ったキャラクターを
BASICでアニメーション

●
キャラクターアニメーションツールの本当のすごさは、このツールで作ったキャラクターをキミ自身が作ったプログラムに使えることなのだ。

完成したキャラクターをディスクにセーブしておいて、リストログの「データ作成プログラム」を走らせて、データを1本のファイルにまとめる。でもって、これまたリストログの「サンプルプログラム」を走らせると、キミの作ったキャラクターが④と⑥のキーで、画面を右へ左へとアニメーションしな

がら動きまわるのだ。

サンプルプログラムは簡単なBASICで書かれているから、これをよく解析すれば、キミが作ったゲームプログラムで、64×32ドットのでっかいキャラクターや、32×16ドットの40パターンもあるキャラクターを使うことができるしまうわけだ。

X1だけの便利機能
PCG定義もできるぞ!

●
X1には、PCG(プログラマブル・キャラクター・ジェネレータ)定義というやつがある。これは、Aとかムとかいう文字の形を自由に作りかえられる機能だ。

キャラクターアニメーションツールは、このPCG定義をもサポートしている。例えば、写真のサルのキャラクターを文字フォント(文字の形)データに入れてしまえるわけだ。

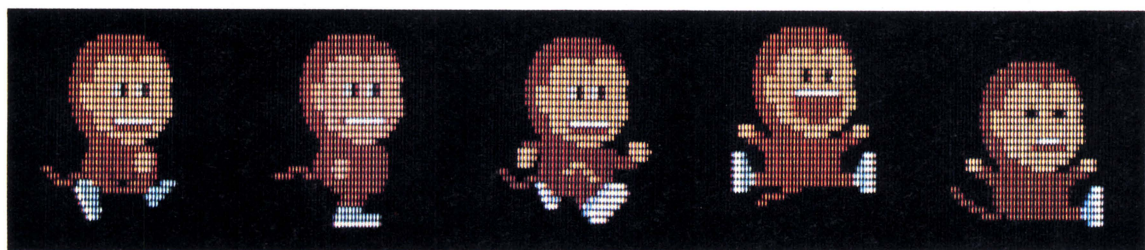
当然、64×32ドットの大きなキャラ

クターを小さくしてしまうわけではない。64×32ドットのときは32個、32×16ドットのときは8個の文字フォントで1個のキャラクターを表わすのだ。

これを使えば、このツールを使って作ったキャラクターをPCG定義しておいて、BASICでPRINT CHR\$を使うだけでキャラクターを表示できてしまうのだ! わー便利。

作ったキャラクターを使って
ロソコンでグランプリをとろう!

●
さあ、キミもリストログの解説をよく読んでプログラムを打ち込み、使い方の説明を熟読して、アニメーションキャラクターを使おう。もし、このツールを使って作ったキャラクターで、オモシロいゲームができたなら、ぜひ、ログインソフトウェアコンテストに応募しよう。次のテグザーを作るのはキミしかないのだ!!



好評につき、バージョンアップして再登場!

F M 音 源 対 応 P C - 8 8 0 1 シ リ ーズ 用

スクウェア・ミュージック・エディタVer.3.0

1月号に掲載したスクウェアのミュージック・エディタは、おかげさまで大好評。ヨシ、ヨシ、そんなに人気があるのなら、もう1回載せちゃおう。といってもワシらログインは、手抜きはしないっ! 大幅バージョンアップのミュージック・エディタVer. 3.0なのだ。

PC-8801全シリーズに対応。音源ボードを付ければ最高12声出る!

1月号に載せた「スクウェアのミュージック・エディタ」の反響は、大きかったこと大きかったこと。関係者一同、ひじょーに喜んでおります。

で、この前、神奈川県の日吉から銀座(戸越銀座とか八戸銀座じゃない。本モノの銀座だゾ)に引っ越したスクウェアのひと、ピッカピカの新しいビルのおニューの机で話をしていたら、

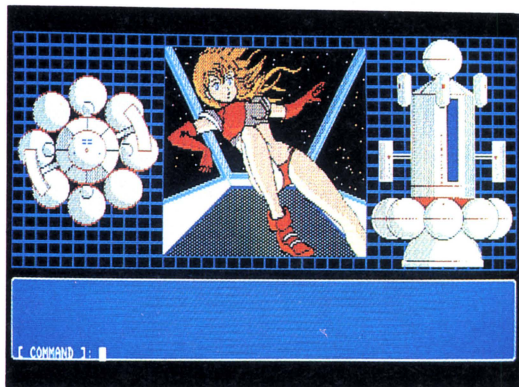
「実はね、あのエディタ、バージョンアップしたんですよ」と、同社のS氏。「そ、それは本当ですか。いいですね。じゃ、ちょうど7月号の特集がアニメーション&ミュージックだから、そこで発表しましょーよ。よし、決まりだ」

と、S氏の返事も待たずに再掲載することに決めてしまったのだ。おチョーシ者と言われようが、これもすべて読者のためなのよ。ねっ。

◆スクウェアの新作アドベンチャーゲームのテーマ曲も、このエディタで作られた。

このソフト、PC-8801mkIISR以降の機種はもちろん、オプションのFM音源ボードがあれば、PC-8801/mkIIでも使えるのが嬉しい。SRやFRのユーザーでこのボードを持てれば、最高12声の演奏ができるのだから、こりゃー感激モノだぜ。市販のソフトにだって、こんなのない。

使い方は、前のバージョンとほとんど同じ。BASICのREM文のなかに、

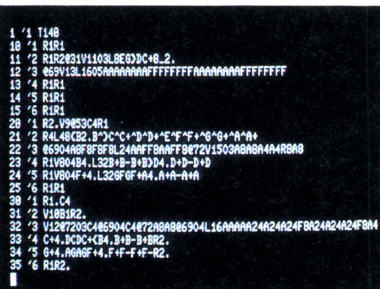


BASICのPLAY文と同じようなフォーマットで演奏データを書いてゆくのだ。前回のバージョンにあって、今度のにないコマンドもあるけれど、それを使ってなければ、前のエディタで作った曲を、新しいエディタで演奏させることもできる。

「ミュージック・エディタVer.3.0」に新しく加わった機能はいくつもあるが、なかでも画期的なのが、PSGのエンベ

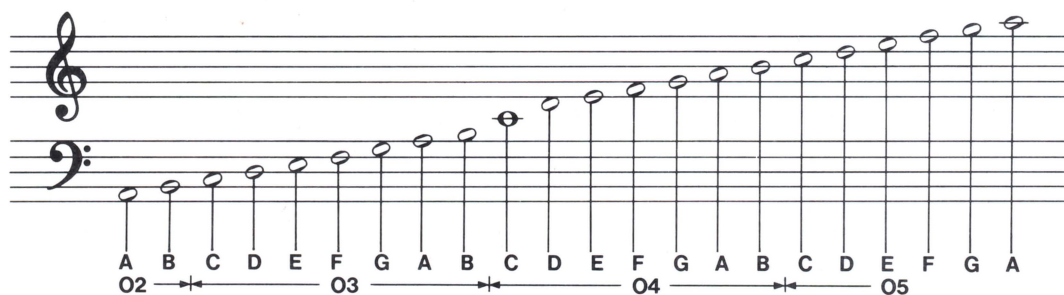


K.ISHIKAWA



◆ズラズラッと並んだアルファベットは、音符を表わしている。いかにもコンピュータ・ミュージック!

音階と音名



ロープを変えられるようになったこと。しかもノイズも使えるのだ。これで、PSG でもいろいろな音が出せる！今回は、前のバージョンになかったFM音源の音色エディタも付いている。簡易エディタだけど、これがあるとないとじゃ大違い。作曲の幅がグーンと広がるってものだ。

CDEFGAは、ドレミファソラ〜、音楽のプログラムって楽しいぞ！

●

演奏データは、前にも書いたように、BASICのREM文の中にPLAY文と同じようなフォーマットで書いてゆく。初め「ドレミ」をアルファベットに置き換えるのは面倒くさく感じるけれど、慣れれば簡単。上の図にあるように「ド」が「C」、「レ」が「D」という具合だ。＃(シャープ)が付いた音には「+」を付け、b(フラット)は「-」だ。

オクターブの指定も必要だ。センターC(ピアノの真ん中の「ド」)からBまでが、「04」だ。そのほか、音符の長さやボリュームの指定もいるが、これはBASICと同じなので、マニュアルを読んでチョーダイ。無責任なようだけど、そうしないといくらページがあっても足りないもんだ。

ではここで、練習問題その①。譜例①はどう書けばよいでしょう？

10 ' 1 TI20@10VI504C8D8E8F8G2>C16<B16A16G16B16A16G16F16E8F8G4

(')を忘れずにね。そのあとの1は、パート1ということだ。パート2は2、パート3は3。で、4、5、6と続いて、パート10、11、12がA、B、C。TI20という

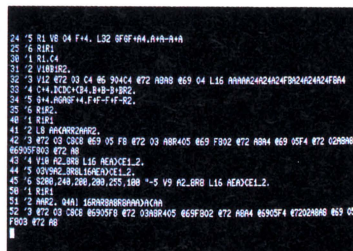
のはテンポの指定だ。前のバージョンではちょっと面倒な計算が必要だったけど、このVer.3.0は、テンポをそのまま書けばいい。

でもって@10は、音色の指定。10番目の音を使うってことだ。ただし、この指定はFM音源のみ。PSGには不要。そのあとオクターブを指定したら、次がいよいよ音符だ。「C8」ってのは8分音符で「ド」ってことね。それと「>」は、前より1オクターブ高く、「<」は1オクターブ低くという意味。オクターブが変わるたびに、いちいち05とか06とかしなくていいのだ。

例えば譜例②のように、同じ長さの音符が続く時は、前もってLコマンドで、長さを指定しておくと便利。こんな感じだ。

10 ' 2 @11VI5L1604CDEFGAB>C<BAGFEE4

そうそう、テンポはパート1に指定しておけば、あとのパートにはいらない。



■あとでデータのチェックをしやすいように、ところどころにスペースを入れとくと便利。

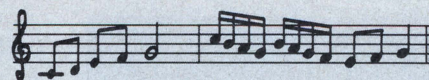
い。次に単音じゃなくて、複数の音を同時に試してみようかな。譜例③だ。

10 ' 1 O4C4D4E2F2E4D4
20 ' 2 O4E4F4G2A2G4F4
30 ' 3 O4G4A4B2>C2<B4A4

こんなふうにして、行番号の若い方から順番に各パートのデータを作ってゆくの。データをパートごとに作るか、1小節とか2小節ごとに作るかは、お好きなようにどうぞ。でも、くれぐれも行番号を間違えないように！

ミュージックエディタ練習問題集

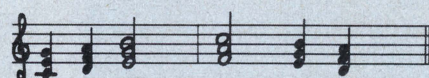
譜例①



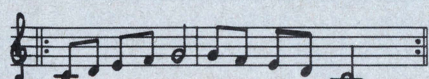
譜例②



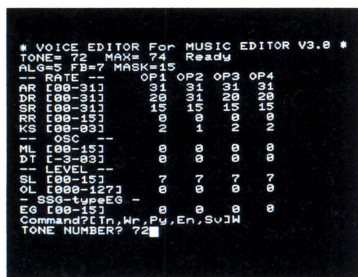
譜例③



譜例④



高橋青年のちからイッパイ練習曲



■とっても便利な、FM音源用簡易音色エディタ。255音色までのデータを作れるのだ。

先月、ゲームメイキング相談室を引退した高橋です。なのに、いきなり7月号に出るなんてヒンシュクものだね。

ま、いいや。で、僕の今回の役目は新しいミュージック・エディタで演奏する曲のアレンジなんだ。でもその説明に入る前に、言っておかなくちゃいけないことがあるんだよね。なんと、このエディタには、音色エディタまで付いているのだ！簡易版なんだけど

ね、あると便利だよ。

使い方は簡単。まず、T[RETURN]として、変更したい音色を呼び出す。0から67番までプリセットデータが入ってて、61番まではROMと同じ。そのあと67まではスクウェアのオリジナル音色みたい。次に上下左右カーソルで、変えたいパラメータの上にカーソルを持って行って、値を変えるワケ。各パラメータがどんなものなのかは、ゴメン、88のマニュアルを読んでね。

そしたら次はW[RETURN]。すると、新しいデータを何番に書き込むか聞いてくる。最大255個の音色を記憶できるんだから、大したもんだ。でもって、どんな音になったか確認する時は、P[RETURN]。プログラムの10000行を変えると、好きなフレーズで演奏してくれるから、いろいろやってみるといい。

音色が完成したら、S[RETURN]でセ



ゲームメイキング相談室を引退したばかりの高橋俊弥青年だが、今回の特集にまたまた出てきてしまった。どんなアレンジがお楽しみ！

ーブすることをお忘れなく。

さてと、青年がアレンジした曲のタイトルは、「スーパーミックス・オブ・ゲームミュージック」。パソコンゲームの曲を9曲、つなげてみたんだ。どんなゲームの曲が入ってるかは、聴いてのお楽しみ。アレンジのポイントは、FM音源は主にベースとリズムに使って、PSGがメロディーを弾いてることかな。リストログの譜面とプログラムを見て、とにかく打ち込んでみてよ！

コマンド一覧表

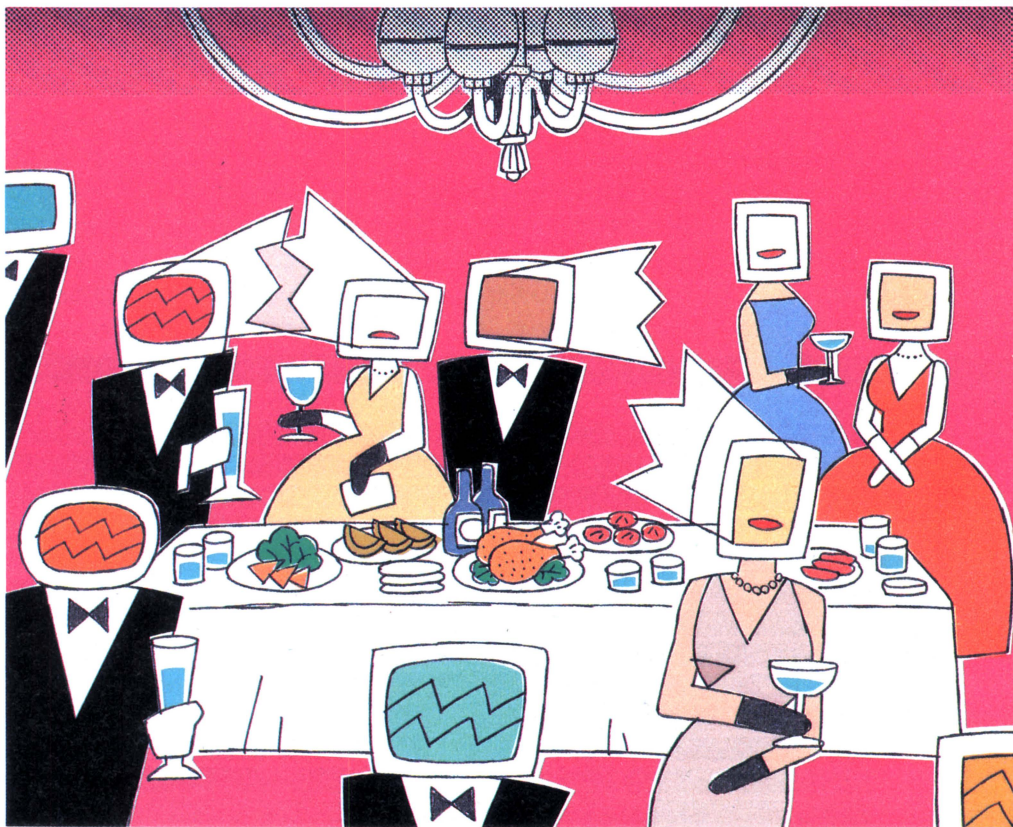
コマンド	内 容	デフォルト値
C~G,A,B	音の高さ。C0,v(0:音符の長さ、v:ボリューム)を決めることもできる。	
+(#)	シャープ。音を半音上げる。例えばD+は、レの半音上の音。	
-	フラット。音を半音下げる。例えばA-は、ラの半音下の音。	
.	付点。音符の長さを1.5倍にする。例えばC4.は付点4分音符。	
&	スラー。前後の音をつなぐ。BASICとは少々違うので注意。	
_	タイ。前後の音をつなぐ。C4_16は、+♩。C4^C16としても同じ。	
Lx	音符の長さの指定。L4は4分音符で、L8は8分音符を指す。0≤x≤96	L4
Vx	ボリュームの指定。0≤x≤15。	V8
Ox	オクターブの設定。O4はピアノのセンターのオクターブを示す。0≤x≤8	O4
Qx	音符の長さに対する、音が鳴っている時間の割合。1≤x≤8	Q8
>	1オクターブ上げる。	
<	1オクターブ下げる。	
Tx	テンポの指定。1分間に演奏する4分音符の数に相当。32≤x≤255	T120
Rx	休符の指定。C~G,A,Bと同様、後ろに音符の長さを付けられる。0≤x≤96	R4
H	BASICのEND文に相当。その場所で演奏を止める。	
S	PSGのエンベロープの設定。6つのパラメータをもっている。	S255,0,0,0,0,255
Mn	PSGのモード設定。M0は無音、M1は楽音、M2はノイズ、M3は両方の音が出る。	M1
Wn	ノイズの平均周波数の設定。0≤n≤31	
^n	わずかに周波数をずらす、テチューンの設定。nはマイナスの値もとれる。	
Yr,n	FM音源のレジストに、nの値を直接書き込む。音色調整に使用。	
*x	ジャンプする時のラベルの設定。0≤x≤255	
=y	ジャンプする時のフラグの設定。0≤y≤255	
Jx	無条件にラベルxにジャンプする。リピート、D.C.等を使う。	
Zy,x	フラグがyならば、ラベルxにジャンプ。Ny,xはその反対。	
Uy,x	フラグの値を1ずつ増やし、yの値になるまで、ラベルxにジャンプする。	

パソコンサウンドパフォーマンスデラックス大会

発表 前夜祭

パソコンミュージック&サウンドの社交場、パソコンサウンドパフォーマンスデラックス大会。たいへんたくさんのご応募ありがとうございました。今月は、ちらっともったいぶりまして、発表前夜祭と題して、珠玉の小作品を綴ってお届けさせていただきます！

T KAWAKAMI



反響の大きさに、度胆をぬかれてしまいました。40分間にも及ぶ超大作から、1ラインの真珠の小箱の名作まで、数多くの応募があり、その数、第1回大会の3倍以上、さすが、優勝者に贈られる賞品が変わると、対応も変わってくるなあ——というところでしょうか!? ガハハハハハハハ。

失礼しました。紳士、淑女のみなさま方にお集まりいただいた大前夜祭パ

ーティーで、この言動は軽はずみでしたね。オホン、気を取り直して。

ということで、今回は、カワイイ作品を17点、来月号のグランプリ発表に向けましての道標としまして、集中掲載した次第です。ということは、今月載っかったちゃったみなさんは、グランプリにスベツちゃったわけですか!?

あー、残念でしたね。でも、ログインのカラーページに掲載されたんだから、

それだけでも、まあまあすごいことだと思います。もちろん、これから発表させていただく作品のそれぞれには、立派な記念品を差し上げます。待っててくださいヨ。

打ち込んですぐに聞ける、アイデアあふれる作品ばかりです。お手元のパソコンに入力して、実行してみましょ。そして、この盛大なる前夜祭を、おーいに祝いましょう！

広島県 中原康雄

PC-8801mkIISR

"シンデレンズ"

```
10 NEW CMD
20 CMD PLAY "@15L64V15O8EE"
30 CMD PLAY "@12L3V13O1CE"
40 GOTO 20
```

●心電図ね！。成人病の検査のときなんかによくお会いします。テレビのドラマなんかにもよく出て来ます。止血だ！ 急げ！ なんてね。あれです。

大阪府 荒木秀雄

たいていのマシン

"SYNTAX ERROR"

10 BEEP

●考えオチ。はつきり言って、バカウケ！ じゃないんだけど、なぜか載せたいなあと思っちゃったの。別に他意はありません。別にネ、同業者に塩を贈るなんてこたあ、これっぽっちもへへん、思っちゃあいないのよ。

千葉県 小関新人

PC-6001

兵士の行進

●送られてきた原文をそのまま書きます。「これは、プログラムではありません。何十個かのキーを同時に押して、「ザッ」という音が出るのでそれをくりかえすと、兵士の行進の音になります」なるほど。「押して」「押すと」という風に直すと、さらに日本語らしくなったと思います。プログラム無しは、これ！作品だけでした。カゴの中にアズキを入れて波の音を作るみたいなのが感じがしますな。非常におもしろいと、かように存じます。

東京都 佐々木尚道

PC-6001

パーマンバッチの音

```
10 FOR I=1 TO 3
20 PLAY "L64O6CR64DR64ER64FR64GR64AR64BR4"
30 NEXT I
```

●オーイ、パーマンバッチの音っていうプログラムんだけど、「マルシー」取らなきゃならないかなあ。どんな音だったっけ？ ん？ 忘れちゃったって？ 困ったなあ。え？ マルシーいらないんじゃないかって？ あ、そう。

三重県 稲玉繁樹

MSX

"かいわすれ——シャッターをたたく音"

```
10 R=INT(RND*(-TIME)*4)+3:G=INT(RND*(-TIME)*60)+40
20 FOR U=1 TO R:RESTORE 30:FOR I=1 TO 13:READA:SOUND I,A:NEXT:FOR X=0 TO 45:NEXTX,U:FOR K=0 TO G:NEXT:RUN
30 DATA 3,2,,,15,17,28,15,17,12,13,11
```

●すいませーん、もう閉まっちゃいましたかあ!? ガンガンガン。シャッター閉じてんだから、もう閉店してるの。見りゃあわかるでしょう、見りゃあ——そんな声をかけたくなるようなプログラムだ。何を買い忘れたんだろう？ あれかな、それかな、どれかな。まあ、何でもいい。しかし、最近24時間営業のお店がふえたので、あまりない現象です。

千葉県 川口智基

MSX

"脱サラ中年男チャルメラ体験物語"

```
10 PLAY "V6C3V8D8E4V9E8V8E3V7D6V6C10R2"
20 RUN
```

●ある男が脱サラを決意した。「ラーメンの屋台を引くぞ」と。少しばかりの退職金と爪に火を灯してための郵便貯金を元手に屋台を始めた。チャルメラも借りた。そして、チャルメラをふく!! だが練習不足で出だししかふけない。がんばれ中年、負けるな親父、夜明けは近いぞ——。思わず涙がこぼれてしまいました。

埼玉県 石本 淳

PC-6601

"エイリアンの笑い声"

OUT&HE2,255:OUT&HE3,7

●あははのいひひのうふふのへ。絵入りのアンコマンガでエイリアンッ！ でもさあ、誰もエイリアンの笑い声を聞いたわけじゃないんだから、こんな声かどうか、わかんないぜっ！ なんて不粋は言わない。

京都府 横堀洋一

MSX

"MSXの「声」が聞けるプログラム"

```
210000 LD HL,0000H
7E LOOP:LD A,(HL)
5F LD E,A
3E00 LD A,0
CD9300 CALL 0093H
CDB700 CALL 00B7H
D8 RET C
23 INC HL
18F2 JR LOOP
```

●ログインでは非常にめずらしい、アセンブラというやつだ。これは、メインメモリ中のデータを音にするプログラムだ。なお、実行の前には、SOUND/62:SOUND/5を実行してくださいとのこと。リロータブルだよ。

佐賀県 石崎浩二

XI

"忍びよる?音"

```
10 SOUND 0,0
20 SOUND 7,255
30 SOUND 9,255
40 SOUND 12,255
50 SOUND 13,255
```

●今度レコード屋さんに行ったら効果音ライブラリシリーズというのを買ってみよう。おもしろいぞ。ドカン、ビロン、なんていう効果音はもちろん、悲しい場面とか明かるい情景とか、とても楽しいのです。ちなみにCLICKはOFFで。

千葉県 吹原征平

PSG付マシン

"いろいろな音"

```
10 PLAY "COLOR COLOR"
```

●COLORっていうのは、色だなあ。それで、COLOR COLORで色々、ああな一層ほど。シャレも、こういう風に言っちゃったら、身もフタもありませんでした。さて、いろいろな音、どういふ音かは、自分で確かめてみませり。

高知県 岡林 徹

PC-8001(N-BASIC Ver. 1.1)

"芸術はバクハツだ"

```
10 OUT RND(1)*255,RND(1)*255:GOTO 10
```

●ログイン編集部のある大仁堂ビルのすぐ近所に、クラレ・岡本太郎の太郎を子供の日になるとボールにたらずお家がある。あつ、話がちがいましたね。このプログラムは、N-BASICのVer.1.1しか動かないので、PC-8801ユーザーさんは、ザマミロでございましょう。

宮崎県 石黒政幸

PC-8801mkIISR

"発生!! Bug症候群"

```
10 NEW CMD
20 CMD PLAY "@23L22V15O2EGDEFEDCDF-CFDGECDF"
30 GOTO 20
```

●何が症候群なのか? は聞いてのお楽しみ。よくわからないけど。ワシ、SRなんか持っていないやんけ! の人は、こんな短いプログラムなんだから、パソコンショッブでちょいちょいのちょいしましょう。

兵庫県 沢田拓也

MSX

"木魚"

```
10 SOUND 0,0
20 FOR A=9 TO 50
30 SOUND 1,A:NEXT:SOUND 1,100
40 FOR Z=5 TO 2
50 SOUND 2,A:NEXT:SOUND 10,55
60 FOR E=6 TO 10
70 SOUND E,12:SOUND 13,5
80 FOR D=6 TO 10
90 SOUND D,D:SOUND 12,10
100 SOUND 13,1
110 CLS:FOR W=1 TO 300:NEXT:PRINT "HIT SPACE KEY":I=STRIG(0):IF I THEN 10
120 GOTO 110
```

●スペースバーを押したら、あ、ボンボンボン。木魚の出来上がりだ。しかし、木魚、どーやって作るんでしょうね? それ考えると夜も寝られなくなっちゃう。あれ、1つの木から作っちゃうんですね。で、どーすんのかなあーと調べてみたら、変な形のノミで中をくりぬいちゃうんだっていうじゃありませんか。本当、やんなっちゃういますね。あ、それともうひとつ。地下鉄はどうやって入れるんでしょうね? (春日三球の声で読んでください)

東京都 神田直孝

MSX

“ゴジラのおしっこ”

10 SOUND 0,0
20 SOUND 6,0
30 SOUND 7,0
40 SOUND 8,16
50 SOUND 12,255
60 SOUND 13,0
70 FOR I=0 TO 2000:NEXT
80 SOUND 7,60

●ゴジラが散歩の途中でトイレに行きたくなって、道ばたでいいやってんで、ウンとキバってたら、あー出たー。しかし、ちょびっとなんた残ってみたいで、また少しだけ出た音——なんだそう。でもねえ、ゴジラのナニはここにあらんでしょうか？ 海洋堂ホビー館のにも、ついてなかったよーん。でも、どこかにあるはずなんだよな。だって、ミニラが生まれちゃったんだから、ねえ。

東京都 榎本芳久

PC-6001mkII

“えっ!?”

10 REM・・サラハ” P6m2・・
20 EXEC&H1B4B
30 EXEC&H1B49:GOTO 20
40 REM・・アノコハ カステラカ” スキタ ッタ

●そう、あの娘はカステラが好きだった。文明堂の。あの青とも紫とも言えないカステラの箱を見るたび、「カステラ1番、電話は2番、3時のおやつは文明堂……」と唄いながら、ラインダンスを踊っていた。それを思い出したに、熱いものが——あちっ、誰だ、俺のスポンにコーヒー、こぼしたやつは！「あっ、ごめんなさい」と見上げれば、すごい美人。「だいじょうぶですか」正夫は、次の瞬間には熱さを忘れていた(つづく)。

京都府 藤井直樹

MSX

“喫茶店”

10 PLAY “CAFE”

●キミとよくこの店に来たもんだよね、と唄っていた「ガロ」をホーフツさせてくれるフロクラムである。こうなりや、文字合わせだ、フレイトで実行可能な文字をコネクリまわして、なんでも意味の通る言葉にしちまえばいい。みたいなもんですなあ。だって私にも考えられますよ。カフエー、コーヒーだってできるでしょう？ カフエーも可能なあ。ティーなんでも、できるんではないの。ビールっていう手もある。なんだあ簡単じゃあないの。なんだあ、ふん。

神奈川県 川浪輝之

PC-1500

“ラムちゃんが飛んでる!! の音”

10 FOR I=20 TO 60
20 BEEP 1,I,I
30 NEXT I

●はがきに、「目の前をラムちゃんか通り過ぎたような錯覚におそわれます。感電する心配はないと思いますが、ゴム長とゴム手袋を用意するとモアベターだと思うぜ」この、オタクウ、マニア。まいちんぐマチコ先生もまいっちゃうぜ。でも、うる星のTV 終わっちゃって、さびしいわあ。

いかがでしたでしょうか、お楽しみいただけましたでしょうか？ なかなか力作ぞろいだとは思いませんか？

もう締め切りは過ぎてしまいました。が、今後も、良い作品が出来ましたら、ログイン編集部サウンドパフォーマンス締め切りはないよーん係まで、どんどん送ってくださいよ。待ってます。おりを見ては、チョコチョコ発表会を開こうと思ってますので。

まあそんなこんなで、いよいよ来月号では、グランプリ作品の発表です。YAMAHAのDX27、ROLANDのαJUNO-I、そしてKORGのPOLY-800 II を手にするのは誰でしょう。これはもう、ドキドキもんですね。現在、別室において、最終選考委員会が開かれています。お、今、たった今3通の封筒が届けられました。それぞれの表には、「YAMAHA賞」、「ROLAND賞」、「KORG賞」と書かれています。スポンサーの名前は、数多く言ったほうが後々のためにいいのであります。あっ、失礼しました。この、それぞれの封筒の中には、受賞者のお名前が書かれているわけであり

ます。さあ、今、右手で、赤と白のリボンのついた、ややギョーギョーしい大きな裁ちバサミを持ち上げました。そして、角の三角のところを切ってああはずれの石ケンだ……これは商店街のスピードくじではありません。チョコキン、端っこを切りました。フツと息をふきかけて、中にある紙を取り出しました。ほお、あ、なるほどね、この人ですか。さすがです。そうだと思ってました、ウンウン。へエーッ。

それでは発表します。グランプリ3名のお名前は、埼玉県(次号につづく)

来月号では
いよいよグランプリの
発表です!
しばし待たれい

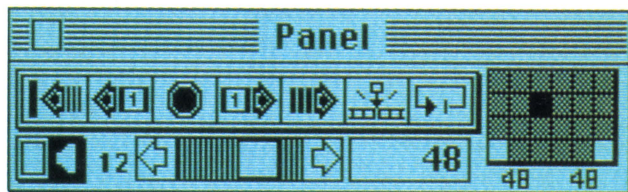
Video Worksはタキノード!!

アニメーションツールソフト数あるなかで、このマッキントッシュ用の“ビデオワークス”はズバ抜けた機能を持っている。16ビットCPUの高速性と、512Kバイトのメモリがそれを可能にしているのだ。まあ、軽自動車を買えるぐらいの値段のマシンだから当然といえば当然だけど、そのアニメーションツール中、最高の性能を誇るソフトを紹介しよう。

簡単に動かせる

毎度おなじみ、アメリカ産のソフトでどーもすいませんけど、でも面白いソフトがアメリカで出てるんだからしょーがないじゃーん。てなわけで、今日、ご紹介いたしますのは、マッキントッシュ用のアニメーションツール、HAYDEN SOFTWAREの“ビデオワークス”なのだ。これはかなり使えるじょー。

といいますのもね、このソフト、今までのアニメーションツールみたいに「自分の絵を動かしたい」という目がキラキラしてしまいがちな世界とちがって、「うーん、そーだな、なんか動かしてみたいな」という、簡単に動かしてみたい派のツールなのだ。簡単といっても、それは操作だけの話で、アニメーションはかなり複雑なことも楽々できちゃうくらい、機能がいろいろいーのだ。では、それらの機能をみてみることにしましょーか。



▲編集する時や、試写する時に使うウィンドー。速度の調整やコマ送り、挿入などができるのだ。



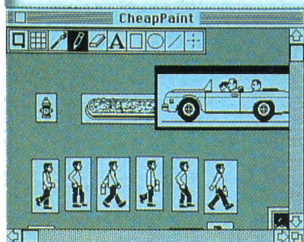
絵を描かなくても

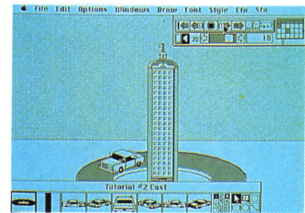
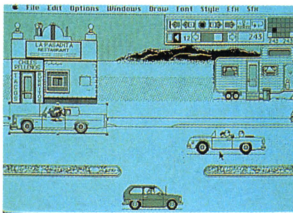
やっぱり最初は、Cheap Paintというお絵描き機能について説明しましょう。この機能は、マックがモノクロのせいもあって、わりに質素なんだ。ペンやブラシ、拡大、サークルなんかの機能があるだけでね。だけど、このソフトにはアートディスクっていう、人や馬なんかがいっぱいつまったディスクがついてるし、十分なのかもね。どうやら動かすことがメインみたいだしさ。

それで、チープペイントで描いたり、アートディスクから呼びだしたりした絵は、Castというウィンドーにアニメーションの登場人物として整理されるんだ。そこからステージにひとつずつひっぱりだして、合成したりしてひとつコマずつ作っていくわけなんだよ。でも、そーゆーダブル作業をはぶくような、エライ機能もたくさんあるのさ。

Windows

Stage	⌘1
Panel	⌘2
Cast	⌘3
Score	⌘4
CheapPaint	⌘5
Tweak	⌘6
Monitor	⌘7





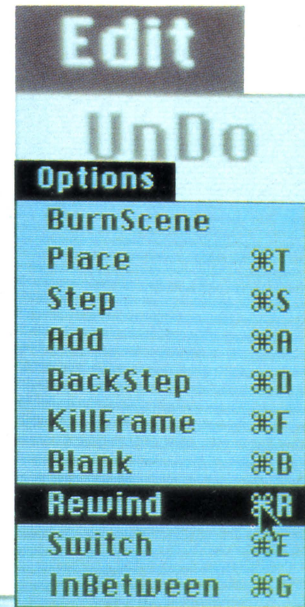
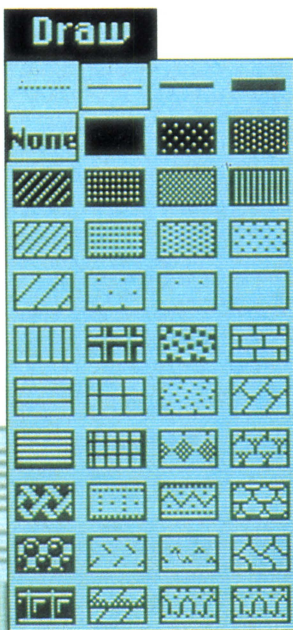
は一、便利

例えば Tweak という機能は、あるキャラクターを、上下左右どの向きにどのくらい動かすかということが指定できる。となると、スペースシャトルを画面の右から左へ動かしたい時なんか、左にどのくらいずつ動かすかを指定すれば、簡単にスムーズな動きが作れるのだ。

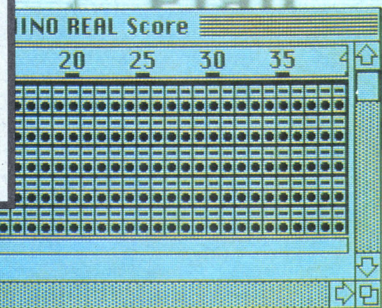
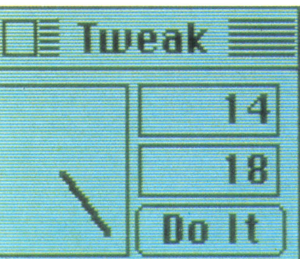
さらに、InBetween機能を使えば、1コマめで右はしにスペースシャトルを置いて、10コマめに左はしに置くだけで、間の9コマを勝手に計算して、10コマでスペースシャトルが右から左へスーッと移動するアニメーションができてしまうんだぜ。便利だねー！

それに加えて、私はこれが1番好きなんだけど、Sfx という機能を使えば、音楽や効果音が簡単につけられるんだ。「武器」とか「爆発」とか「クラシック」なんてぐあいにわかれた9種類のジャンルがあって、そのジャンルのそれぞれに、できあいの音や曲が10個くらい入ってるんだ。当然オリジナルの曲もつくれるようになってるけどね。

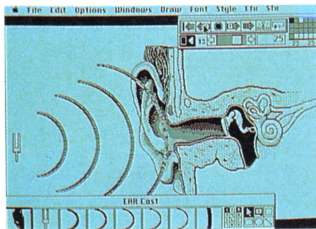
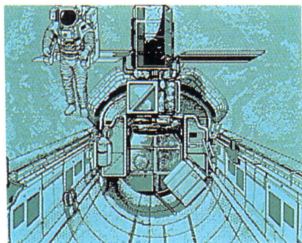
これで、ワー、キャー、ウーとかさわぎながら、超簡単にアニメーションがつくれるのは理解できたでしょう。ところがね、このソフトには、もっとプロっぽい機能もあるのであった。



キャラクターを今の位置からどれだけ、どのくらい動かすか指定できる。今は右に14下に18。



◆これがScoreウィンドー。絵の編集だけでなく、効果音や曲を入れたりするのにも使うのだ。



プロみたい

そのひとつめが、特殊効果の Efx というウィンドーだ。白黒反転とか、前のコマのを消さずにドンドン重ねていたりとかできるから、強力な爆発のシーンやスローモーションで走る人、なんてえのを表現するのに使うと、それっぽくてカッコイイぜ。

ふたつめは、Score機能だ。これを使うと、映画のフィルムをビローンとのはした時みたいに、作ったアニメーションの全体をみわたせるんだ。へへ、いわゆる“編集”ができるんだぜ。

まあ、これだけ機能が揃って、マウスが自慢のマックだから操作性も文句のつけようがなくって、ほとんど完全無欠ってかんじだけど、1つだけ欠点があるんだな。マニュアルがメチャ使いにくいんだわ。どこになにが書いてあるか、さっぱりわかんないんだもん。巻末にコマンドの一覧表くらいつけるのは常識ですよ、ジョーシキ。

でもまあ、その1点をのぞけば、できすぎなほどによくできたソフトだな。パソコンのアニメーションに気合いをいれて取り組みたい人には、絶対おすすめしちゃいますよ。ホントーに。

Efx

✓Erase
No Erase

✓Copy

Or
Xor

Bic
NotCo

NotOr

NotHo

NotBi

Matte

Style

✓Plain
Bold
Italic
Underline
Outline
Shadow

9 point

10 point

✓12 point

14 point

18 point

24 point

36 point

Sfx

Top...
Next...

Alarm

Mech

Laser

Fade In1

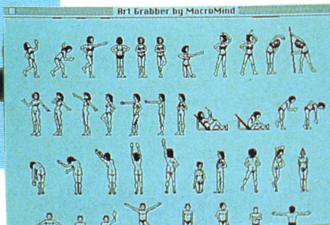
Fade In2

Control R

Electric

Drone1

Drone2



▲アートディスクの中には、こんなふうにかくさんの人や建物、車などが入っているのだ。これさえあれば、絵を描かなくても遊べるぜ。

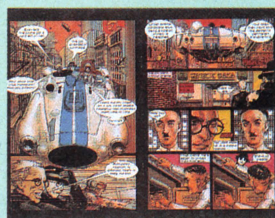
Video Worksで作ったアニメが売り出される

下の写真は“SHATTER”っていうアメリカのマンガ本だ。アメリカの本屋さんや、ドラッグストアで普通に買える、割と有名なコミック。ストーリーは、映画の『ブレードランナー』みたいなSF もんなんだけど、実はこのコミック、表紙もマンガもすべてマッキントッシュで描いた絵でできているのだ。マッキントッシュのお絵描きツールで描いた絵をプリントアウトして、そいつに色を塗ってあるわけ。これを毎月25ページも作ってるのはいったいどれほど根気がある人なんだろうかねー。

ところで、このSHATTERの作者とビデオワークスの

作者とは、とっても仲のいい友達でありまして、当然のごとく、「よし、オマエのツールでオレがマンガを描いてアニメーションを作ろう」ということになるわけです。そこで彼らはマッキントッシュでコミックを作っちゃうほど先取性のある方々ですから、そのアニメーションをディスクセットに入れて、コンピュータアニメーション雑誌として売っちゃおうという話になっちゃった。

現在、まだ発売はされてないけれど、ビデオワークスは、それほどの実力を持っているアニメーションツールだというお話でした。



音楽大好き、MAC君の

DELUXE MUSIC CONSTRUCTION SET



■おなじみ、EAの正方形のパッケージ。なかなかしゃれていてよろしいです。

いろいろ優れた機能を持っているMACINTOSHだが、案外、知られていないのが音楽の素質。よくわからんが、さすが68000を搭載しているだけのことはある。そんなMAC君の、音楽的才能の紹介だ。

日米問わず、プロのミュージシャン達の間でMACINTOSHは大人気。ミュージシャンにそんなにMACがモテるのは、音楽関係のツールがそろっているからだ。例えば、話題のサンプリングキーボード、イミュレーターIIやカーツウェイル250の音色エディット用ソフトはMAC版。エレクトロニック志向の強いミュージシャンが、飛びつかないはずがない。

もちろん、MAC単体だけでも、十分に音楽を楽しめる。EA(エレクトロニック・アーツ)の“DELUXE MUSIC CONSTRUCTION SET”(以下DMCS)が、そんなソフトの代表格。Apple II用のミュージック・ソフトに、DMCSから

“DELUXE”が取れたMCSというソフトがあるけれど、それとは全然比べものにならない。ハードが違うんだから、比べちゃApple IIがかわいそう。

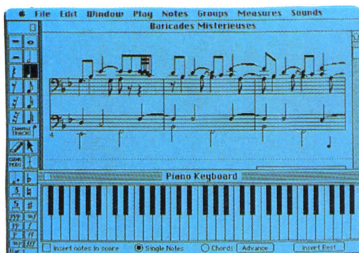
演奏データの入力は、マウスで音符を選んで五線譜に置いてゆくという、よくある方式。でも、とにかく速い。付点、タイ、スラーはもちろん、3連符やら連符も使えるし、mfとかppなんていう強弱も自由自在。しかも、操作はMACご自慢のマルチウィンドー方式だから、カッコイイのなんのって。ワープロみたいに、特定の小節を切り貼りできるのもありがたい。

音色もずいぶんたくさんあって、これを好きなパートの好きな小節に、好き

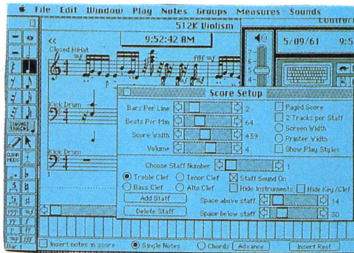
勝手に設定できる。同時に出る音は4音だけど、うまく音色をチェンジしてゆけば、4音以上の音が鳴っているように感じてしまう。もちろん、音色を変更するとリズムが乱れる、なんてことは全くない。

いろんな機能があるので、それを書きつらねてゆくだけで、軽〜く原稿用紙10枚くらい使ってしまうそう。そのなかで(ちょっと気づいて)特筆したいのが、もうひとつのデータ入力方法だ。いくつもあるウィンドーのなかに「ピアノ・キーボード」というのがあって、これを引き出すと、鍵盤上で音符の入力ができるのだ。音符の長さは指定しとなくちゃいけないが、あとは鍵盤にカーソルを置いてマウスをクリックリットするだけ。単音はもちろん、和音の入力も簡単にできる。

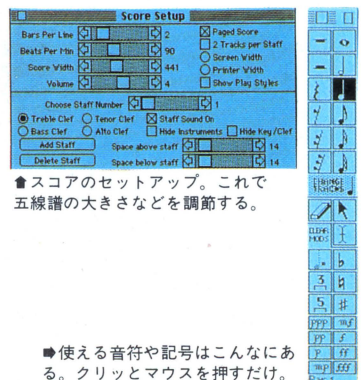
電子楽器の統一規格MIDIに対応してるのも、いかにもMACっぽくていい。MIDIボードがあれば、このソフトで作った曲を外部のシンセで演奏させることができるのだ。こんなソフト、日本のパソコンでも出ないかしらんねえ。



■上にはスコア、下には鍵盤が表示される。変拍子の曲もOKで、五線譜の大きさや間隔も変えられる。



■いろいろなウィンドーを引き出したのはいいが……。五線譜上には文字のほか、ギターのコード表示も可。



■スコアのセットアップ。これで五線譜の大きさなどを調節する。

■使える音符や記号はこんなにある。クリックとマウスを押すだけ。

閉じたパソコンから
開いたパソコンへ!!

キミも

パソコンズ
向かを表現しよう!!

アニメーション&ミュージックってタイトルの特集だと思っていたら、何か急に閉じたパソコンから開いたパソコンへなんとタイトルが目に入ったんで、びっくりなさっている読者くんもいるんじゃないかな。まあ、そーびっくりしないで、右ページをながし読みしてあげてください。つまり、簡単にいえば、パソコンを使って、とにかくなんでもいいから作品を作って自分をアピールしてみましょーよってことなんです。ちょっとカタイお話かも知れないけれど、たまにはいいよね。



■この特集の巻頭で紹介したカリグラフィコンストラクションによる『ファミコン通信』CFである。

ログイン読者のショック、今月の特集はどーだったかな。

そう、いまはたしかにパソコンはゲームをするためのマシンだが、実はそれ以外にもおもしろい使い方がたくさんあるんだよ、ということがこの特集でちょっとはわかってもらえたのではないと思う。今回は残念ながら、アニメーションとミュージックのふたつにふれただけだったけど、これらはパソコンというマシンを使って表現できることのほんの一部なのだ。

カリグラフィコンストラクションや今号で掲載したキャラクターアニメーションツールでストーリーのあるアニメーションを作る、スクウェアのミュージックエディタで、作曲する、市販の各種ツールで何か他人にアピールする作品を作る、パソコン通信で情報交換をしたり、友達を作る。どーだ、ほんの2〜3分考えただけで、個人的な閉ざされたパソコンが一挙に外に向かって開かれたパソコンになる可能性がこんなにたくさんでてきてしまうのだ。そしてログイン編集部は、パソコンにはこのほかにも誰もが予想していないような使い方が、まだまだあるんじゃないかと考えているのだ。

パソコンを単にゲームをするためのマシン、プログラミングをするためのマシンとして使うのではなく、パソコン自体を媒体(メディア)としてあらゆることを表現する。もちろん、ログインのことだ、ゲームが悪いといっているのではない。パソコンには、テレビ、ラジオ、電話のどれにも負けないメディアとなる可能性と実力があるのだから、たったひとつのゲームというジャ



■でも、どーして、VHSでCF作っちゃいけないのあーか!? ワタシにはまだワカリマヘン。

ンルにのみこだわらず、あらゆることをたのしんで欲しいのだ。

そしてこれは、パソコンの将来にとっても、使い道が広がるという点で、ひじょーに大切なことだ。ちょっと大げさに表現すれば、やっと定着しはじめたパソコンが本物の文化になりうるかどーかは、キミたちが広く開かれたメディアとしてパソコンを使いこなせるかにかかっているともいえるのだ。

いまパソコンはネットワークという強い味方を得ようとしている。そうパソコン通信だ。これによってもパソコンは、パーソナル(この単語がパソコンに閉じた雰囲気を与えているんじゃないかと思う)はパーソナルでも開か



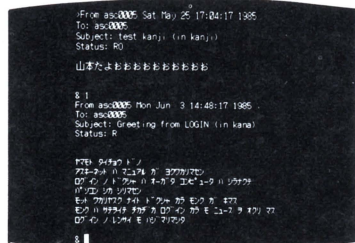
■決してゲームがイケナイ、とはいわない。ゲームだって何かを表現していることにわりはないのだ。

れたメディアへと変貌するはずだ。キミはもうアスキーネットは体験したかな。プロビンスやログ、ウルトラログなどのネットワークゲーム、見ず知らずのアスキーネットの仲間とリアルタイム・キーボード会話(?)ができるCHATは体験しただろうか。こんなところにもメディアとしてのパソコンの新しいたのしみ方があるのだ。

なんか、いろいろどうだかと書いてきたが、要はいろんなことを表現するためにパソコンを使って欲しいということだ。そして、そうすることが、パソコンに明かるい未来をもたらす最良の手段だと、ログインは断言してしまうのである。



■ミュージックツールのクリンシェによる15万部突破音頭。なんか古くて申し訳ないが、表現してるね。



■いまをときめくアスキーネット。パソコン通信はパソコンに確実にメディアとしての地位を与える。

メディアとしてのパソコン利用コンテンツなのだ

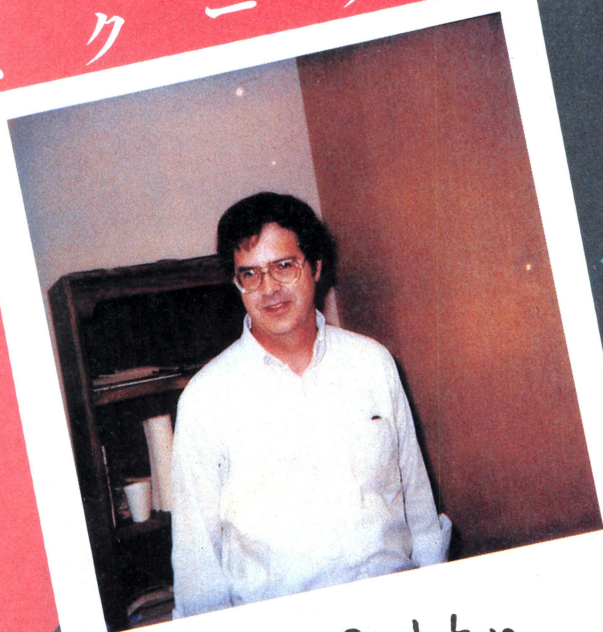
では最後に、キミがパソコンを使って何かを表現する番だぞ。しかも今回の募集は、その対象をぜんぜん決定せずに行なうのだ。アニメーション、ミュージック、エレクトロニックノベル、CGなんでもオーケー。なんか表現したよってものが取れば、どんどん左下の住所まで送ってくれ。キミの住所、氏名、電話番号、パソコンの機種名なんかはキチンと書いてくれよな。

応募作品は、ログイン編集部で見せてもらって、優秀なものは、誌上掲載(原稿料支払います)、まああのものには、ログインステッカーをあげちゃおう。待ってるよーん。

宛て先

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー ログイン編集部
『パソコンはメディアだ』係

スクープ!!



Mr. Donal Carlston

パソコンでバッシバッシ開発 ブローダーバンドが生む ボードゲーム 新時代

 Broderbund Software

ブローダーバンド社を取りしきるカールストン兄弟の染色体には、アミューズメント情報がギッシリ書き込まれているとか。なかでもイリノイ大学で心理学を教えている末弟ドナルは、最も創造的な男として認められている。そんな彼が作ったひとつのボードゲームが、カールストン兄弟を意外なボードゲームの世界へ引きずり込んでしまった!

あ

る晴れた昼さがり、「こんにちは、ブローダーバンドです」と、あのロードランナーのブローダーバンド社のダグ・カールストン社長が、突然ログイン編集部に来て来た。

彼は編集部中央の会議用テーブルに、持参した荷物を広げはじめた。新作ソフトかと思ったら、それがなんとボー

ードゲーム。大きなボードに、コマとサイコロ……。

「これは我が社の最新作『ロードランナー・ボードゲーム』です。さあ、いっしょにプレイしましょう」

ルールは、ざっとこんな感じだ。2人から4人のプレイヤーは、それぞれ自分のロードランナーとバンゲリングをひとつずつ持つ。順番にサイコロを振り、出た目の数だけロードランナーとバンゲリングの両方を進めて、落ちている金塊を集めながら、相手のロードランナーの動きを妨害する。ボード上に金塊がなくなって、いち早く出口にロードランナーを進めた人が勝ち。

ゲーム中、ロードランナーとバンゲ



Secret Project! ???

「ボードゲームには創造性の限界がない」
——ドナル——

リングはアタックし合うことができ、また、手持ちの金塊を払って壁やハンゴやロープを移動する権利が買えるなど、コンピュータ版とは少々異なったルールもある。

プレイした感想は、コンピュータ版

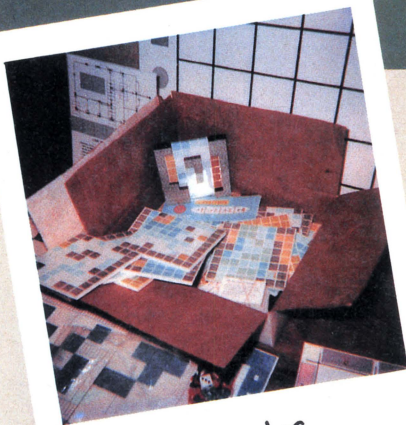
がパズルのアクションゲームであったのに対して、こちらはじっくり型のストラテジーゲーム。いろいろな形で金塊が流通するところなどは、アクションゲームにはないおもしろさがある。

カールストン社長が見せてくれたロードランナー・ボードゲームは、まだ



Gary ↑
Donal ↑

★ゲイリー氏(左)が当面ボードゲーム部門の責任者を勤める。



Donal's works

◆この他、家には子供の頃からの作品が山積みなのだ。

試作品で、これから改良される点もある。それにしても、なぜコンピュータアミューズメントを代表するブローダーバンドが、ボードゲームなど始めたのだろうか。そこをさっそく、アメリカのブローダーバンド本社に取材した。

話をしてくれたのは、副社長のゲイリー・カールストン氏と、ボードゲーム制作の張本人ドナル・カールストン氏だ。

「事の起りは、ダン(ドナル)が暇をとってカリフォルニアに帰って来たときに、あるゲームを持って来たことでした。ダンはいさい頃から自分でゲームを作っていたのですが、今回持って来たゲーム『パーソナル・プリファレンス』は、社内の秘書嬢からゲームデザイナーまで、あらゆる人たちの間でバカ受けした、大傑作だったのです」

パーソナル・プリファレンスは、ブローダーバンドのボードゲーム第一弾として発売が予定されている心理ゲーム(みなさんがこれを読まれている頃には、発売されているかも)。数人で質問などをし合って、相手の性格を当てるといものらしい。

「これなら売れる、と誰もが感じました。ボードゲームを生産するには、たいした設備も必要でないです。それに、ダンというすぐれたデザイナーを放っておくのは、あまりにももったいないことですからね」

しかし、はたしてこのコンピュータゲーム全盛のときに、ボードゲームは受け入れられるだろうか。いったい、

ボードゲームは、コンピュータゲームを越えることができるのだろうか。そのことについて、ドナル氏はこう言っている。

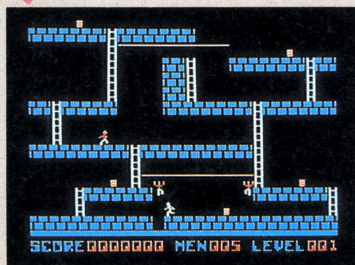
「コンピュータゲームを作ろうとすると、どうしてもプログラム上の問題やメモリ容量などの制約が多くて、アイデアを十分に発揮できないのです。以前僕は、パソコンのウォーゲームを作って発売したことがあったけど、今考えると、あれもボードにしたほうがずっとよかったな。」

それから、ボードゲームはコンピュータゲームと違って、開発にかかる時間がうんと短いんです。特に僕はMacintoshとカラープリンタを使ってボードの設計をするので、思いつくまま、次々と試作してはテストプレイができて、短い時間で質の高いゲームを完成させるのに役立っています。

ボードゲームが売れたお陰で、コン

「ロードランナー・ボードゲームはまず日本で発売」

——ゲイリー——



ピュータゲームが売れなくなるようなことはないはずですよ。むしろ、両方が刺激し合ってより良いゲームが生まれると期待しているんです」

最初にお話したロードランナー・ボードゲームは、パーソナル・プリファレンスに続く第二弾だそうだが、ゲイリー氏によると、まず日本で日本語版を発売すること。実はあれ、ロードランナーのボード移植版と言うよりは、ドナル氏が長年温めていた数々のアイデアをロードランナーの形を借りて表現したものなのだ。だから、その内容の濃さは十分に期待できる。

「第三弾は『ジ・エインセント・アート・

まず日本で発売される予定のロードランナー・ボードゲームを持って来日したダグ社長。



オブ・ウォーク」候補に上がっているけれど、だからと言って私たちがこれまでにヒットしたソフトのボードへの移植という安直なことを考えているとは思わないでください。

ブローダーバンドの完璧主義は、ソフトとボードゲーム両方に言えます。ソフトの場合はそれが災いして、新作発表のペースをしばしば遅らせることもあります。ボードゲームはもっと速いペースで作れるため、そのようなことはないはずですよ。どうかみなさん、楽しみにしてください」

ゲイリー氏は自信満々。とりあえず、ロードランナーの発売を待ちましょう。



いあ〜ん、バカネ

株式
会社

ログイン御一行様

けんりゅう

慰安旅行の巻だあ〜!!



お屠蘇気分も抜けやらぬ4月、
新しい新春を迎えたログイン編集部
は、総勢37名を従えて伊豆は修善
寺温泉へと研修旅行に出撃した。
何の研修かと言うと、それがどう
してもわからないので、とりあえ
ず缶ビール10本を観光バスに搭
載することで落ち着いたのである。
かくして出発30分後にすべての研
修を終了した一行は、あとは自由
行動として有意義に過ごすことと
した。これにはみんなも大喜び。
桜もちょっぴり頬を染め、祝う門
出に涙雨。ああ、なんのこっちゃ。



箱根から西へ出て脳の
スジがはずれた編集者。

吸盤のつきが良いファミ坊のオデコ

こーゆー時に必ず遅刻するヤツがいる。

バスに乗り遅れて走る伊藤がびん。
(カメラマンも乗り遅れた)

待ってくれー!!



「みなさん、おはようございます」
「おはよう、ごさい、まあ〜す!!」
「あら、ずいぶん元気ですね。ではこれから、伊豆修善寺へと、バスは走ってまいります」「ぶあーい!」「なに
か質問はありますか?」「おしっこ!」
編集部員の目がこれほど輝き、明か
るい歓声に満ちたことが、創刊以来一
度でもあったのだろうか。熱い目頭を押
さえて、編集長はビールを飲みほした。



オイ、この時の写真、誰が知らない? パツチリ写ってたのに……。

窓から顔を出すな、と再三注意されているのにきかない小島編集長。



フランス名産のブランデーに北海道名産の
ホワイトチョコレート、いっかがうすかあー?



みんな急ぐんだ! ちつ
気付かれた。誰だ酒の臭
いをさせたヤツは!?



バス旅行、バカなやつほど後ろに座る
小島編集長は、最後座でござ機嫌





ちっともまわってないだ、
酒もってこい！

回転展望レストランは貸し切りだったのだ

編集長
あなたの目が逆回転して
同期しているのです



なぜか茂みに隠れないとタバコが
美味くないという、困った若人

バスの中は上を下への大騒ぎ。目的地に到着したときは、
バスは天井を下にして走っていた。ログイン絶対反対を
唱え武装待機していた地元住民も、この奇跡的光景に感
動して叫んだ。「スバラしい！」。その住民の不意をつい
て、恐ろしいログイン編集部員の放牧は強行されたのだ。

箱根にインデアンがいたと主張する
がびん伊藤

このように
通信していたのです



普段は怖い進行係のお姉様の
貴重な写真



いやあねエ、色眼鏡なんかかけ
ちゃって。愚連隊かしら。



海はしろいーな、
て言うけど青いヨ

自然の空気はいい、小島編集長は心
の中で呟くと、タバコの煙をおもいっ
きり吸い込んだ。温泉に入ろう。ラン
ダムな足どりで大浴場に向かう。岩風
呂の中で手足を伸ばすと、体中の毒が
抜けていくようだ。「コジマさん、
どうです、コレ」湯煙のむこうで新入
社員が両手の親指と人差し指を擦り合
わせるような恰好をしている。「麻雀
か。ちょっとつき合ってやるか……」

変に訛って歌詞を憶えていたがびん



軽い野郎だな……

今日は修善寺、明日は箱根。どん
ちゃん騒ぎのお祭り研修団が行く

手加減してやろうとするのに、なぜかいい牌しか来ない。結局、九連宝塔でしめくってひとり勝ち。「すまないね」「いえ、さすが小島さん、とても敵いません」「そうだ、みんなに話すことがある。ログインも発行部数3億部を突破したし、ハワイオフィスも完成した。今年はハワイで編集だ!」「バンザイ!」……。誰もいなくなった雪の間で、湯あたりした小島編集長は、そんな夢を見た。



この旅行で飲まれたビールは約83リットル。
日本最大のモンスタータンカー
"日精丸" 625万分の1隻分に相当する。



温泉で卓球っていうの、銀座でお餅くらいわからない。

旅館"菊屋"内のバーで、将棋を指しながらカラオケを歌った荒井きよかず。三百余年の菊屋の歴史上、初の快挙だ。



わざわざ遠くまで来て、温泉にも入らず麻雀をするバカに、それでなおかつ、負けるバカ。



編集長の股間で遊ぶと言っているだろーが。



私が撮ったみんなの記念写真です。欲しいものに名前を記入してネ。

コジマ



連載ロールプレイングゲーム

ログイン版

ドラゴン スレイヤー 第4回

Dragon Slayer

PC-8801シリーズ

X1シリーズ

※要1ディスクドライブ

ログイン版ドラ・スレの連載も4回目を数え、やっとマップデザインコンテストの応募作も集まりだした。で、今日はそのなかでも優秀な2人の作品を掲載します。といっても、応募作はまだ12点。みんなの創作意欲をソッポルためにも、賞品を発表しちゃいましょう！

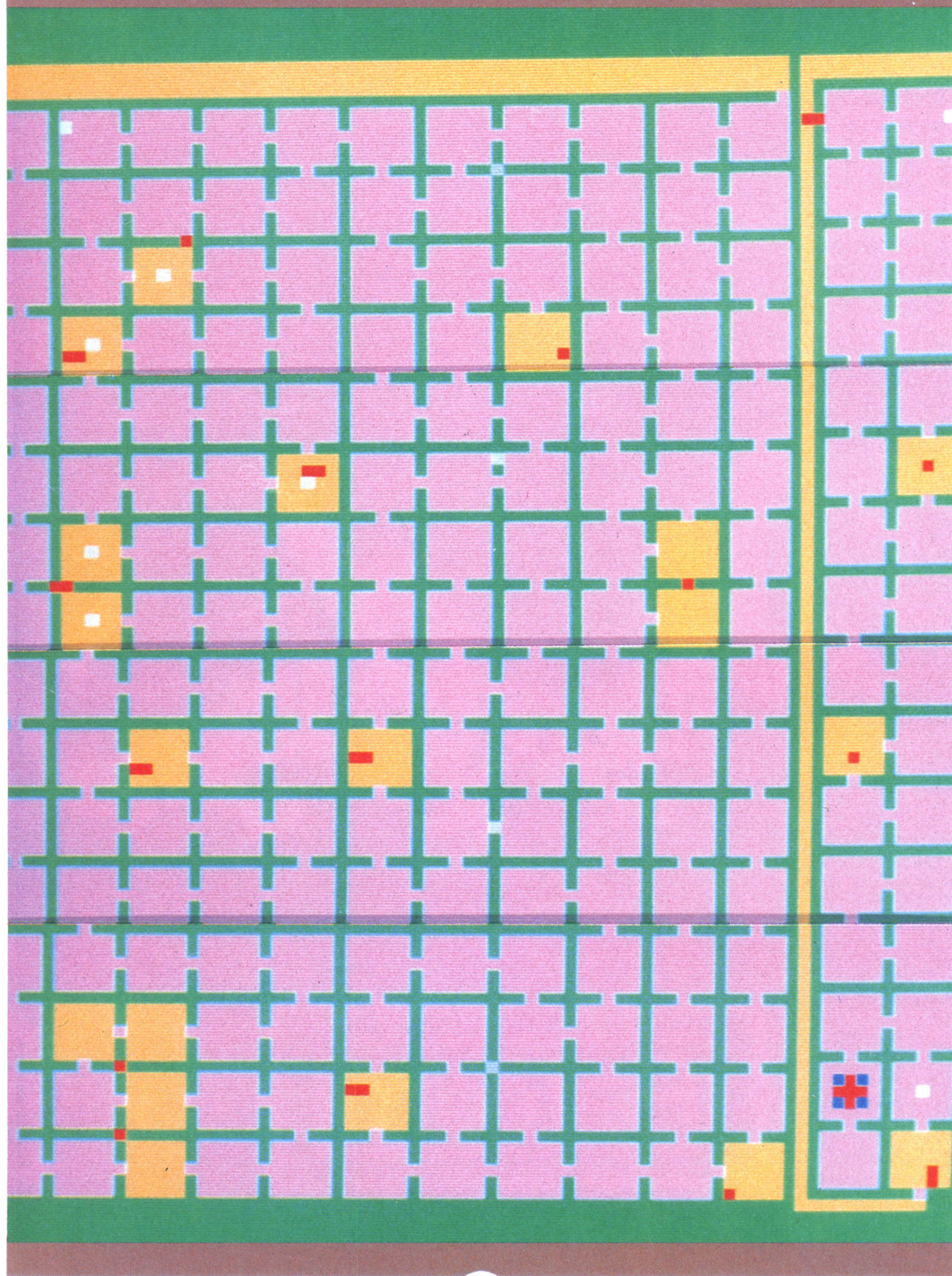
Phase 7

山口県
武重 励司の作品



Phase 8

長野県
山辺 賢一 の作品



みんなに自慢しちゃおうぜ!!

超豪華! ザナドゥグッズを君の手に!!

うおおおお〜! やったぜ! やっとマップデザインコンテストの応募作が到着したぜ! 正直に言ってホッとした感じ。応募してくれた皆さん、どうもありがとうございます。

そんなわけで、今月は応募作のなかの優秀作2点を掲載した。タイトルの右ページ、Phase 7は山口県の武重励司君の作品。元祖ドラ・スレのロゴを見事にマップにしてくれた。前ページのPhase 8を作ってくれたのは、長野県の山辺賢一君。京都の町並を思わせ

る(?)基盤目模様がスッキリしていてサワヤカだ。

だが、応募作品の絶対数が少ない! どーしたんだ! まだ4月号のリストを打ち込んでいるの? それにしたって、テープログインを買ってくれた人はマップを作れるでしょう!

という不安と怒りを胸に抱きつつ、キミたちの創作意欲を刺激するため、賞品をドーンと紹介しちゃう。そう、下にあるザナドゥグッズがソレ。しかも賞品は「この中のどれか」じゃないぞ。

「これらすべてをワンセットで」あげちゃうんだ! どうだ、ヤル気も出てきただろう。

応募の宛て先は下記、締め切りは6月20日、発表は8、9月号誌上で行なう。みんな、ジャンジャン応募してくれ!

宛て先
〒107 東京都港区南青山6-11-1(スリーエフ南青山ビル)
(株)アスキー ログイン編集部
「ドラ・スレ マップデザインコンテスト」係
※住所、氏名、電話番号、機種を必ず明記のこと。
※マップをセーブしたディスクは、厳重に梱包してください。

●Tシャツ



●エプロン



●ウエストバッグ



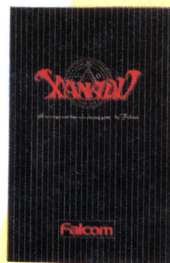
●ワレット



●バインダー



●レポートパッド



●ノート

●ディスクホルダー



●キンチャク袋



第1回ログイン ソフトウェア コンテスト

結果発表 1986年 上半期(1-6月)

ゲームデザイナー、ゲームプログラマーの登龍門たんと
してスタートしたログインソ
フトウェアコンテスト。よーやく1986年
上半期の選考結果発表を行なうだんどり
とあいなった。応募総数116作品。その
うち、ログイン1月号から6月号に掲載
された17作品が選考対象としてエントリーされ
た。しかし、残念ながら最優秀賞、優秀賞に該
当する作品はなく、佳作1作品、選外佳作4作
品を決定するにとどまってしまった。



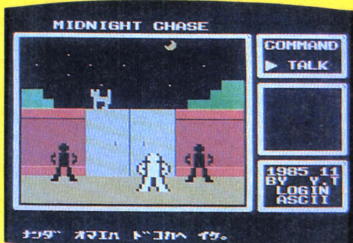
ログインソフトウェアコンテスト初
の選考結果発表ということで、主催の
ログインとしても、なんとか最優秀賞、
優秀賞を選出し、同時に商品化をと
もがき苦しんだのであるが、残念ながら
今回は両賞は該当作品なし、佳作1作
品、選外佳作4作品を決定した。

なぜ、該当作品なし、という結果と
なったのか。その理由を述べる前に、
このログインソフトウェアコンテスト
の開催目標をここであらためて紹介
しておく必要がある。

ログインソフトウェアコンテストは、
昨年暮れ、ログインソフトウェアグラ
ランプリとアスキーソフトウェアコンテ
ストが合併してスタートした。その主
な目的は、ゲームデザイナー、ゲーム
プログラマーになりたい、という若い
世代に対し、ログインという媒体をも
って、その門戸を開くということ。

佳作 ミッドナイトチェイス

作者/高原保法
(MSX)



画面をはじめて見たとき、アニメーションを取り
入れたキャラクターが印象的だった。アドベンチ
ャーとしての完成度も高い。(編集部評)

MSXでグラフィ
ックの凝ったも
のを作りたい
んですけど、
それが佳作をいただくなんて、と
ってもうれしいです。今度は、ぜったい
優秀賞を狙っちゃいます。その時は、
またよろしくお願いします。

〈高原君、受賞の声より〉

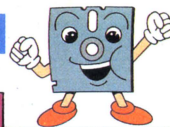


選外佳作 アリアス



作者/吉田和人(PASOPIA 7)

無重力感覚を意識させてくれるシューティングゲ
ームだ。横スクロールの高速化とBGMのものの悲
しいノリがぴょうにマッチしている。(編集部評)



ゲームデザイナー、ゲームプログラマーという職業は、まだ世間一般に広く認知されているとはいいがたく、また実際にその職業につこうと考えたとしても、その手段さえ明確化されていないのが現状だ。そんななかでパソコンゲームはどんどん進化し、市場を拡大し、いまひとつの文化といえるまでに発展してきている。しかし、この文化を当然になっていくはずの若い世代に対して、あまりにその門は狭すぎはしないか。チャンスを与えず、自らの作品を公表できず、埋もれてしまう若い才能があるのではないか。

ログインは、パソコン文化の上に成り立つ雑誌である。そのログインが現在できることは、その若い才能にチャンスをアピールする場を提供することである。つまりログインソフトウェアコンテストは、次期主力ゲームデザイナー、ゲームプログラマーの登龍門なのだ。

さて、今回エントリーした17作品を右表に、佳作、選外佳作の作品を下段に示した。すでに遊ばれた方もあろう。

これらのエントリー作品に対して主流をしめた意見は「1~2年前だったら多少の改良で商品化できたかも……」というものであった。決して各作品のアイデアが古いといっているのではない。むしろ逆にアイデアは斬新である。ただここで問題なのは、現在市販されているソフトのレベルから比べると、やはり見おとりがするということだ。市販ソフトと比べてうんぬんいうのは、少々酷かも知れないが、一商品として

エントリープログラム

1月号	ロックンボム タリズマニク アイル 不動産王	2nd Prize (X1)	長野県	小池 淳
		3rd Prize (PC-8801)	奈良県	鈴木信彦
		3rd Prize (PC-8801)	千葉県	高見 敦
2月号	アリアス メアストーリー クエストーズ	2nd Prize (PASOPIA 7)	愛知県	吉田和人
		2nd Prize (X1)	大阪府	上田英生
		2nd Prize (FM-7)	富山県	竹内一史
3月号	ミッドナイトチェイス ファイヤーボール シグナルボール	2nd Prize (MSX/32K)	埼玉県	高原保法 (6月号でパートIIを紹介)
		3rd Prize (PC-8801)	神奈川県	美濃吉彦
		3rd Prize (PC-8801)	愛知県	森下雅雄
4月号	でぶりん スターレッカー ホットスピン	2nd Prize (PC-6001)	群馬県	山田博史
		3rd Prize (PC-6001)	徳島県	小林栄司
		3rd Prize (FM-7)	東京都	斉藤孝一
5月号	デビルドーム F(エフ) ブラックエンペラー	2nd Prize (X1)	神奈川県	茂木健一
		2nd Prize (PC-6001)	山口県	綿末秀樹
		3rd Prize (PC-8801)	神奈川県	美濃吉彦
6月号	グインウルフ ターン	3rd Prize (MSX)	東京都	永田貴範
		3rd Prize (PC-8801)	大阪府	松下隆一

販売することを前提としたとき、やはり市販ソフトのレベルは考慮しなければならぬはずである。これが今回、各作品が佳作までにとどまった主な理由である。

唯一、佳作に入選した高原氏の『ミッドナイトチェイス』は各委員の間でも評価は高く、優秀賞の声もあった。たしかにキャラクターなどユニークであり、コマンド選択方式のゲームシス

テムも市販レベルに到達している。が、ゲーム空間の狭さ、シナリオの不十分さ、といった点がマイナス要因として在存し、佳作におちついてしまった。

とはいうものの今回エントリーされた作品は、どれをとっても何か新しいものが感じられる。今後は常に、最新の市販ソフトに注目されつつ、ゲーム制作にはげまれんことを期待してやまない。 ログイン編集長 小島文隆

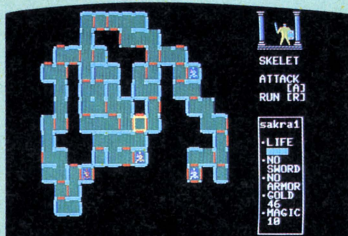
選外佳作 メアストーリー



作者/上田英生(X1シリーズ)

3次元迷路を取り入れたRPGだ。背後から見おろした画面構成が風変わった面白さを出している。敵キャラクターの個性も明快でいい。(編集部評)

選外佳作 クエストーズ



作者/竹内一史(FM-7シリーズ)

非常にとっつきやすいVRPGだ。コマンド入力を採用し、ゲームと連動したサウンド効果がいままでにない演出を表現しているのだ。(編集部評)

選外佳作 でぶりん



作者/山田博史(PC-6001シリーズ)

肥満といった日常生活の問題を、ゲームに取り入れた着眼点がいい。アイデア段階で優れているゲームは面白いという見本だ。(編集部評)

ザナドゥ

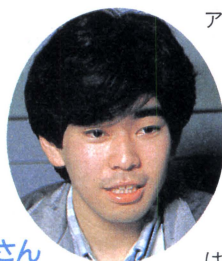
特別企画

木屋現役ゲームデザイナーを囲んで

おめでとう! 座談会

かたい話はこれくらいにして、ログインソフトウェアコンテストでは、日本ファルコンのザナドゥ木屋現役ゲームデザイナーと入選者各氏との対談も行なった。きっと明日のゲームデザイナーをめざすキミの参考になること間違いなしの話題続出だ!

第1回ログインソフトウェアコンテスト



高原保法さん

——去る4月20日の日曜日。ログイン編集スタッフは休日も出勤して、第1回ログインソフトウェアコンテストの入選者各氏を南青山は大仁堂2階のアスキーフォーラムに招き、その栄誉をたたえるべく表彰式を行なったのであった。そして、それだけじゃなんかインパクトがないんじゃない、ということで他人の迷惑をかえりみないログインは、ワザワザ木屋ザナドゥ現役

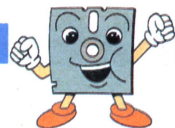
ゲームデザイナー(日本ファルコム)にご登場ねがい、ざっくばらんに入選者各氏とお話いただいたので、ここにその実況中継をお届けしちゃいます。

木屋 いやあ、ログインのソフコンって、レベル結構高いんですね。入選作品を見せてもらってビックリしちゃいましたよ。とくに『ミッドナイトチェイス』。あのアニメーションには感動しちゃったね。

高原 自分なりにグラフィックに凝ったアドベンチャーにしようと思ったんです。アニメーションについては、昔、ログインで読んだキングズクエストの記事を参考にしたんですよ。

——へえ、じゃあ、ログインも役に立つことがあるワケだ。





ゲームづくりはアイデアだ!!

木屋 なるほど、ワリといい動きしているよね、アレ。でも欲をいえばキャラクターのグラフィック、もう少し充実してほしかったね。マシン語を使えば、きっと何とかなると思うんだけどなあ。プログラムも小さくなるし……。

高原 いま、勉強中なんです。

木屋 それと『アリアス』。あのキャラクターの動きもいいね。それとあのものが新しいBGM。ちょっと捨てがたい。

吉田 ボクはとにかくシューティングゲームが作りたかったんです。それも、どーせ作るんならこれまでになかったよーなものにしたいと考えていたんです。そしたらふっとアイデアが浮かんで……。風船みたいなフワフワした動きをとり入れたシューティングゲームって、これまでになかったんじゃないかって……。

木屋 風船からヒントを得たんだね。ゲームをしていると、そのアイデアが

よく活かされているって感じる。なかなかセンスもいいし……。でも『アリアス』、ちょっと難し過ぎない。ボクなんかやると2面に行けるよ

山田博史さん うになったけど、3面はまだ見たことないよ。

吉田 実は、ボクもまだ完璧にクリアしたことはないんですよ。作っていくうちにどんどん難しくなっちゃって……。それでコンティニューモードとかいろいろ追加したんです。

木屋 うーむ、ゲームバランスがいまいちだったみたいだね。でも、みんなアイデアが次々出てくるみたいなのでうらやましい(笑)。

山田 ボクの場合だと、最初にアイデアがあって、それにそってシナリオみたいなものを作って、ゲームのおおまかな部分を作っていくんだけど、いざ

作りはじめるというんなアイデアが生まれてきて、そのつど、どんどん追加していくもんだから、できあがったゲームは、はじめのシナリオとはまったく違ったものになっているなんてことがありますね。今回の『でぶりん』も最初考えていたものと、完成したものとぜんぜん違うんですよ。

木屋 それはボクはいいことだと思うな。よりいいアイデアがでてきたら、ぜったい採用したほうがいいよ。ただ、アイデアばかりが先行しちゃって、プログラムがぜんぜん完成しないってのは問題多いけど。プログラムってのは、1本完成させるごとにどんどんうまくな

ていくもんだからね。

山田 そーですね。『でぶりん』は何とか完成しましたが、はじめはGパンをS、M、Lといったサイズごとに集めていくゲームだったんです。それがいつの間にか宇宙服になっちゃったんだから、なにがどこでどーなるのかわからないもんですね。

上田 ボクはフローチャートこそ書きませんが、シナリオやアイデアは、プログラミングに入る前にじっくりと練って完成させちゃいます。『メアストーリー』もそんな感じで完成させたんです。

木屋 うーん、ゲーム自体にもそれぞれ個性みたいなものがあるし、それを作る人間にだって個性がある。それぞれやりやすいやり方があるんだから、そのへんのことは問題ないんじゃないかな。とくに1人で作っている場合にはね。ボクみたいに

仕事でやるようになって、サウンド担当やらキャラクターデザイン担当やらパッケージ、マニュアル担当やら、とにかくいろんな人間がからみ合ってるんで、ぜんぜん自分勝手ができなくなっちゃうんですよ。ところでみんなは、どんなゲームを作ってるのかな。

上田 やっぱRPG。主人公のレベルを選択できるものを作ってます。新しいゲームシステムをいま考えてるんです。

山田 まだ構想段階なんですけど、敵キャラがやたら多いアクションゲームを作りたいですね。

吉田 ボクは前と同じようにシューティングゲームですね。

木屋 そーか。がんばってるなあ。ボクもそろそろザナドゥの次を完成させなくちゃ。高原くんは……？

高原 『スーパービルディング』っていうゲームをついこの間完成させました。

木屋 ところでログインさん。この方たち、ファルコムであずかっていい？



上田英生さん



吉田和人さん



山田博史さん

木屋さんから総評

とにかくアマチュアのゲームデザイナーのレベルが高いのには驚きました。プログラムテクニックもさることながら、アイデアやシナリオが優れてますね。ただ残念なのは、90パーセントまで完成したゲームを100パーセントに近づける最後のツメが弱いてことです。僕達も、このツメで悩むわけで、もしかしたらここにプロとアマの違いがでるような気がするね。それに、プログラムの勉強や、新しいアイデアを次々に取り入れることも必要ですよ。まあ、現在市販されているソフトのプログラムテクニックやアイデアを超えてこそ、売れるソフトが作れるようになるワケですから……。

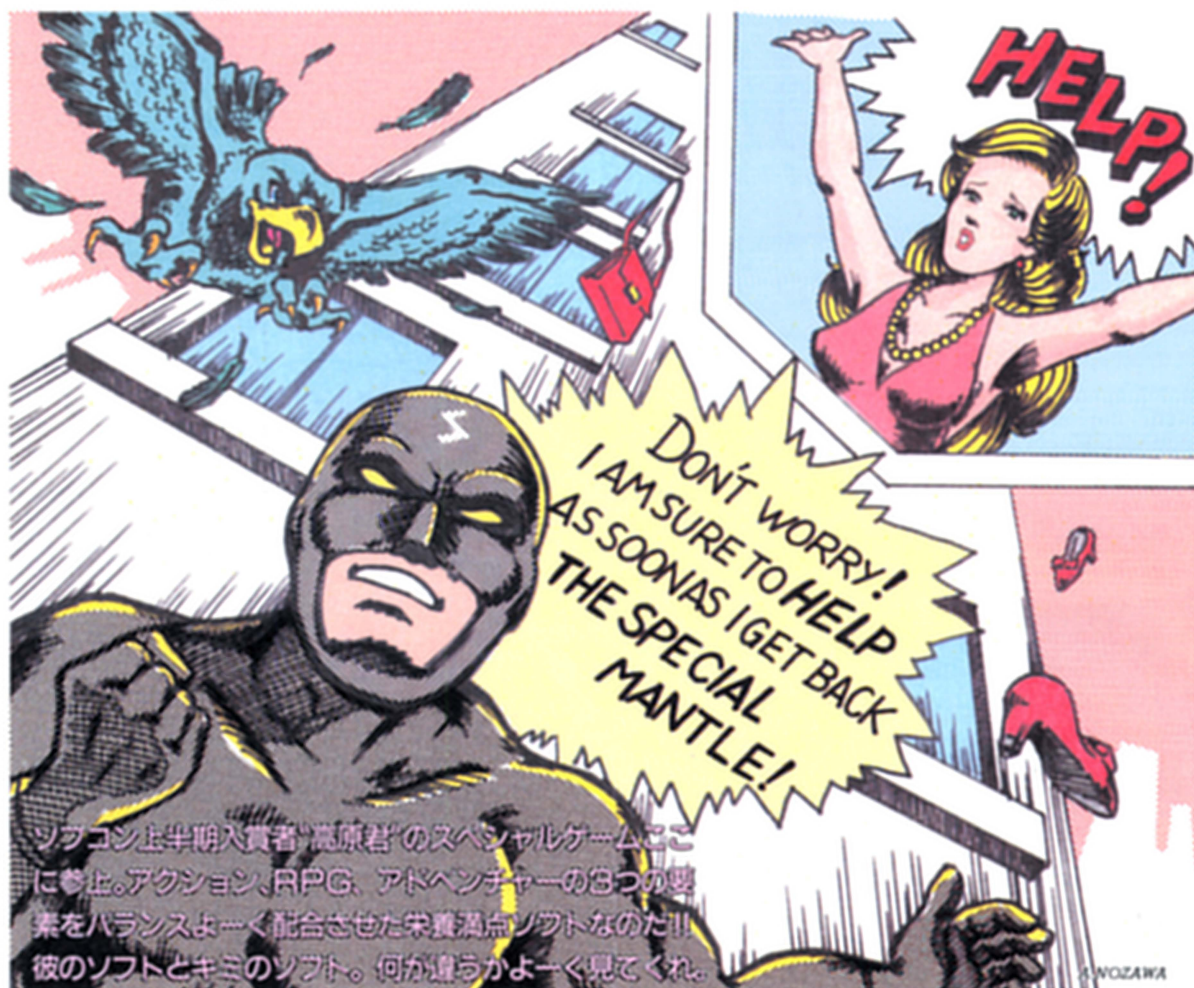


SUPER BUILDING

高原君の新作ゲームを紹介

スーパービルディング

MSX(32K)



ソフコン上半期入賞者「高原君」のスペシャルゲームここに登場。アクション、RPG、アドベンチャーの3つの要素をバランスよく配合させた栄養満点ソフトなのだ!! 彼のソフトとキミのソフト。何が違うかよく見てくれ。

愛しの彼女が大ピンチ! 今、誠の愛が試されるとき

西暦1990年の東京、高層ビルの林立する西新宿2丁目でのことである。

長い間対立している2つの組織があった。一方は、日本征服をもくろむ悪の集団。そしてもう一方はキミ、彼らの魔手から平和を守る正義の組織だ。

ある日、キミの組織は敵の最新兵器に襲われ、壊滅的な被害を受けた。そし

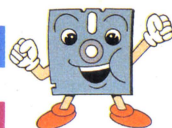
て、かねてより開発中であった「スペシャルマント」も奪われてしまったのだ。また、さらに最悪なことにキミのガールフレンドをも連れ去られてしまった。

「スペシャルマント」はともかく(?)、彼女を見捨てたとあては名折れだ。何が何でもいし彼女を助け出さねばならない。キミは単身、敵の本拠地である超高層ビルに乗り込んだ。目標は首領のいるといわれる最上階。

準備はオーケーか? さあ出発だ!



●敵のアジトの前に到着。いとしの彼女はここに。キミは勇気に立ち向かうのであった。



キーの操作

キー操作はとっても簡単！ でも、ゲームは厳しいのだ

まずは画面上の各種パラメータからだ。ここで表示されているのは、すべてキミ自身のことをあらわしている。これらの意味が分かっていないと、後でとっても苦労することになるぞ！

“レベル”は1～7まで。もちろん“7”が最強。レベルに応じて攻撃パターンが変化する。レベル3でキックを使うことができ、レベル4でスペシャルマントの装着が可能だ。そして、レベル5以上でスペシャルキックの攻撃ができるようになる。最終的には、スペシャルキックが使えることが必要不可欠なので、一日も早くレベルアップしてほしい。

“ライフ”は、RPGでいうならばヒットポイントに相当する。右が最高値、左が現在値を示す。左の数値が0になればゲームオーバーだ。

“ケイケン”は経験値。敵を倒すごとに少しずつアップしていき、100になるとレベルが1アップする。

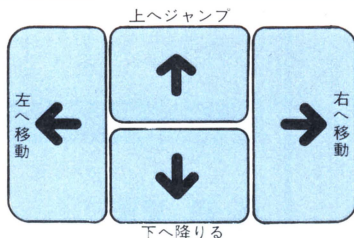
“ココロ”は、キミが善人か悪人かを示している。+で善人、-で悪人。キミは正義の味方なのだから、常に+であるように心掛けよう。悪い人だと後で困ることになると思うよ。

キー操作は上のとおり。何も難しい操作はないので心配は無用だ。ただし、上へ昇るときは、自分の身長の2.5倍の高さまでしかジャンプできないので、よく考えて昇らないと先に進めなくなってしまうようなことがしばしばあるぞ。また、



▲アッ！ 落とし穴が……、キミを近づけまいといたところにワナが仕掛けられている！

『スーパービルディング』のプログラムリストは、LISTLOG298ページに掲載しました。



データをセーブ

S

データをロード

L

ビルの中へ入る
攻撃する
マントを装着

SPACEキー

アイテム&キャラ



■ハシゴ
矢印で示されている
ところにかける。
ジャンプで届かない
ところへ行ける。



■カギ
ロックされたドア
を開けるのに必要。
これがないとキー
一つと後悔するぞ。



■おじやま鳥
ビルのまわりを右
へ左へと、キミの
行く手を妨害する
おじやまなヤツ。



■シールド
敵の攻撃力を半分
に軽減させる。当
然、受けるダメー
ジは小さくなる。



■スペシャルバッジ
これをつければ攻
撃力が1.5倍だ。
いうなればパワー
エサなのである。

謎の落下物



ハンドバッグ



リング



靴

ビルを登っていると、ときどきこれらの物が落ちてくる。きっと彼女のものだろう。

十分に昇れる高さの所で、落とし穴が仕掛けてあったりでキミの行く手を阻むことだろう。

ゲームを効率よく進めるために、データのセーブ・ロード機能を活用しよう。だから、ゲームをするときはいつもデータレコーダをスタンバイさせておくこと。それとテープもお忘れなく。

どんなときにデータをセーブするのか？ これは結構大切なことである。データのセーブ時間そのものは短いので、必要以上の作業は疲れるもと。

セーブするのは、キャラクターの各種パラメータがいくつか上がるごとに一度行なえば十分。それと、強そうな敵に出会ったとき、闘うまえに一度。

ただし、セーブ・ロードができるのはビルディングの外に居るときだけで、建物の中に居る(戦闘モード)ではそれを行なうことはできない。



▲アチョー！ これがウワサのスペシャルキックだ。これさえ使えればもう怖いものなし。矢でも鉄砲でも持ってこい！ でも油断するなよ。

途中でゲームオーバーになったら、データをロードさせればいい。先ほどセーブした状態・場所からゲームを再開できるので、どんどんトライしよう。あとは、ビルのマップなど書きながらプレイすれば完璧だ。RPG気分ですべし！

さて、“スーパービルディング”はいかかな？ 無事ガールフレンドを救出できるか!? では、がんばってね。

あっぱれ高原君！

ミッドナイトチェイス2部作。そして新作のスーパービルディングと高原君の快進にはすさまじいものを感じてしまう。毎月1本の割合でゲームを作るとは、あっぱれとしか言いようがない。

それはそうと、今回の入賞作品の商品化って話があるんだけど、どうかな、頑張ってみる気ない？



What's SIG?

すっかり成長しちゃったアスキーネット。これもひとえに、シスオペ各位の努力のたまものと、敬意の念を表します。ほんとにゴクロー様。でもガンバッテいるのはシスオペのかたがただけではないですね。アスキーネットにすべてをささげ、ボードに、チャットに、昼夜を分かつたぬアクティブな活動続けるユーザーたち。彼らがネットワークの真の原動力ともいえるのではないのでしょうか。みずからの意思でユーザーの先頭に立つ、シグオペのかたたちなどは、まさにその代表格といえましょう。そこで、今月のこのパソツコーナーでは、SIGとシグオペに焦点をあて、アスキーネットの活動を追ってみました。めでたいニュースもありますよー!!



T. MOROGA

ログイン読んでパソコン通信を楽しもう

アスキーネットがまたまたまたパワーアップ! 今月はSIGの話題で迫ります!!

SIGはネットワークの原点だ

SIG (special interest groupの略で、シグと読みます) ってのは、見かけはただのプレティンボード(電子掲示板)なんだけど、実態は、そのボードを利用した、同じ興味や趣味を持つ人々の集まりをさしているのだ。ボードが中心にあって、メールやチャットなどもつかい、総合的にコミュニケーションをエンジョイしている仲間たち。それがSIGなのである。

コミュニケーションとはいっても、ただやみくもにおしゃべりしては意味がない。お互いの趣味や関心事に役立ち、心豊かな生活の一助となるようなものでなくてはダメなのである。

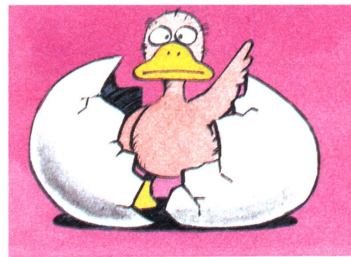
SIGはそれぞれがナニナニについてのSIGというように分けられている。それ

から、SIGの活動はネットワーク上に限られているわけじゃない。じかに顔を合わせて、SIGの活動をしたってかまわないのだ。ネットワークという囲いの外にまで、発展していくおつきあいもできるのである。

ある日、あるSIGのひとりがバイクで事故ってしまった。そんな時、まさきに見舞いにつけたのがSIGの仲間だったなんてことがあった。ケガがなると、その人のために、SIGで全快祝いパーティーを開き、30人もの人が集まったというから、感動的ですからある話である。

学生なら、サークルとか同好会のような集団があるけれど、それらとSIGの大きくちがうところは、SIGのほうが顔

ぶれがずっと多彩だったこと。OLや学校の先生、フツウの会社員や漫画家など、ふだんの生活では、あまり知り合うチャンスのないような人とも、共通の話題、共通の趣味を通じて、仲よしになってしまふところが、SIGのホントーのすばらしさなのである。これぞ、ネットワークの真骨頂的利用法ではないだろうか。



シグオペはSIGの世話役さん

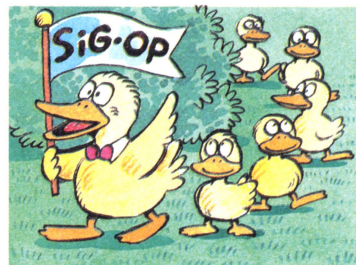
SIGがSIGであるためには、シグオペ(Sig Op: シグのオペレーター) がぜったい不可欠なのだ。シグオペってなんなのか? という質問にひとりで答えるならば、SIGの世話人さんともいえますでしょうか。SIGのメンバーを募り、仲間にとけこめるよう気をつかい、話を盛りあげ、みんなが楽しめる環境づくりに命をかけている。そんな、縁の下の力持ち的ボランティアさんが、シグオペなのである。

もちろん、いつも縁の下にばかりいては、メンバーはまとまらない。ときには先頭に立ってグイグイ引っぱっていきようなパワーも大事だ。とにか

く、そのSIGのチームについて、誰よりも強い関心と情熱を持っていればよいのである。健康SIGのシグオペはお医者さんだし、富士スピードウェイのオフィシャルがレースSIGのシグオペ。カメラSIGはプロカメラマン。CTERMのSIGはそのプログラマーがシグオペだったりするわけで、その道にかけては人後に落ちないという自信が、強力なリーダーシップとなるのである。

シグオペはおとなでなければダメなんてきまりはない。赤ちゃんじゃムリだろうけど、高校生ぐらいの人生経験で十分お役がとまるのである。現にログイン編集部ของเกม大好き少年で、

ゲーム関係のシグオペをしているって子が数人いる。彼らが特別しっかりしているとはとーい思えないけど、情熱がそれをおぎなうて SIG を動かしているのである。というわけで、シグオペの皆さん、ボクらのために今日もありがとう。これからもガンバッテネ!



アスキーネットのSIGは 180 !

アスキーネットのSIGは、アツとおどろく180個! でも、その中には、SIGのたまごみたいなものも含んでるので、実際には用意されてるボードの数が180ってことなのでした。でも、この180というのはモノスゴイ数字でっせ。ひとつのボードを見るのに5分かけたとして、全部で15時間。あふれんばかりのボリュームだ。

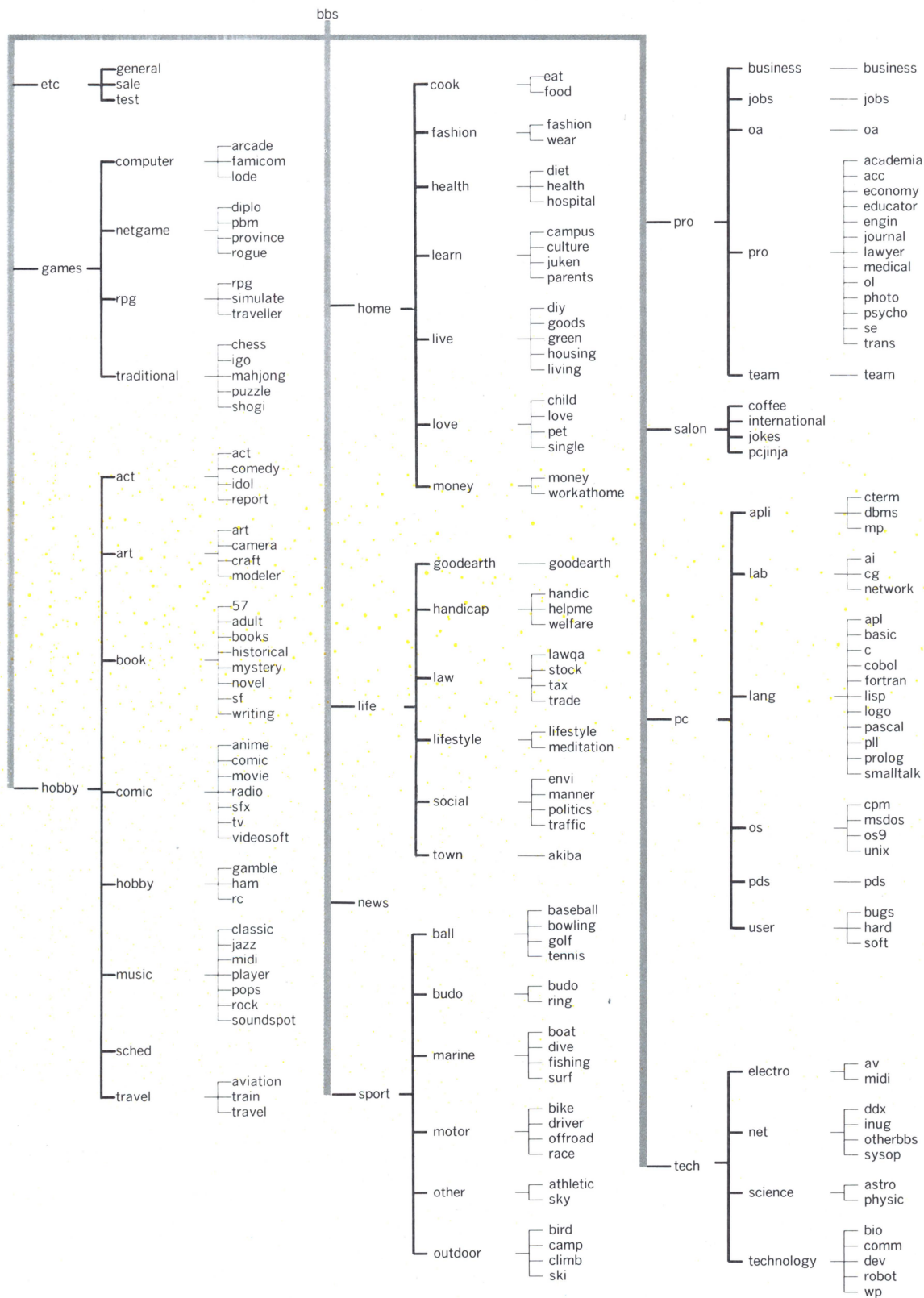
なんでこんなに多いのかというと、以前のプレティンボードを整理して、

分野ごとに分けたら、こんなにふくらんでしまったのだ。独身者SIG、受験生SIG、ハウジングSIG、ダイエットSIG、アイドルSIGなどなど、秋葉原SIGなんてのもである。思いつくものはすべてモラされているような気がする。SIGはしたいけどはいりたいSIGがないなんてことはありえない。

どこでも自分が好きなSIGにはいてよろしい。かけもちだって自由だ。肝心なのは、くどいかもしれないが、

アクティビティー。つまり「やるぜつ」という気迫かしらね。そーゆーパワーにあふれたキミのエナジーが、迷子になってしまわぬようお届けするのが、次ページに掲載した、アスキーネットボードマップである。常に変換しているアスキーネットだから、ちょっと違っちゃってるかもしれないけど、とりあえず、どこら辺になにかがあるかを知るには十分はずだ! 有効に活用していただきたい。

あら便利！ アスキーネットのボード MAP 大公開



netqa(ネットQ&A)

それでは取材に成功した SIG を 3 つほど紹介してみよう。

ネットQ&Aはアスキーネットに関する質問を受けつけ、シグオペやメンバーがそれに答える、という SIG である。利用者はアスキーネットに加入したばかりの初心者が多いようだ。だから、こまったときの神だのみの活用をされることが多いところで、「パスワードの変更ができません。どーすればいいの?」といった質問がよく見られる。中には「電話代が高くてタイヘンなんです」とグチをこぼす人間もいて、なんでも相談室みたいな面もあるようだ。

シグオペはそういった質問やグチにいてねに答えていく。シグオペだけじゃなくて、その質問を読んだ人は、自分の知っているはんで教えてあげる。ネットワーク新入生にとっては、とても有意義な SIG だと思う。初心者はぜひ一度のぞいてみるべし、だ。

私がシグオペです

こんにちは、シグオペの STAC-T.K こと asc15011 です。この SIG はよその SIG とちがって、あまりグループ意識はありません。でも、みんなとても親身になって質問に答えています。技術的な内容だけでなく、どの SIG がどんな活動をしているか? なんていう質問にもお答えできると思いますよ。

arcade(アーケード)

アーケードといっても、商店街のことではない。アーケードゲームつまり、ゲームセンターにあるゲームの、SIG がアーケード SIG なのだ。

利用者はおもに中学生から高校生で、ゲームが何よりも好きな連中だ。新作ゲームの情報交換や、自分が発見したマル秘テクニック、隠れキャラクターなどの報告で充満している。みんな、ゲームセンターでの勤めを終えて帰ってくると、おもむろにパソコンの前にすわり、きょうの成果を SIG で発表する。そして、それを見た SIG 仲間は、次の日ゲーセンでみずからその成果を確認し、より高度なプレイへの参考にするのである。

アーケード SIG では、ゲームの道を極めんとする若者が日夜セッサタクマし、たがいにワザを競いあっている。ひとりぼっちのゲーマー生活に飽きたら、一度のぞいてみるといいぞ。

私がシグオペです

Tam・ON こと asc14398 です。もうひとり Trap こと asc13545 といっしょに、シグオペしてます。この SIG をのぞいてみるだけで、スコア倍増保証しますよ。ゲーマーにはきっと役に立つと自負してます。こんど、SIG のみんなでゲーセンにくり出そうかと考えています。きっとおもしろいですよ。

driver(ドライバー)

ドライバー SIG 発生のおいたちは、カー&バイクという SIG がアスキーネットのメニュー改新でいくつかに分かれて、今日のオフロード、レース、バイク、そしてドライバー SIG ができたのである。カー&バイクの良き伝統をうけつぎ、いまアスキーネットでもっとも活発な SIG となっているのだ。

大の車好き、バイク好きが集まって、つねに盛りあがっている。アスキーネットモータースポーツクラブを作るという話もちあがっているらしい。その件で実際に会ってミーティングしたことがあるという。シロウト目には、かなり高度な話題が展開しているように見えるが、初心者もカンゲイとのこと。アクティブな SIG を求める人は、ドライバー SIG の門をたたくとよいだろう。おとなの遊びというか、真のホビーマニアの世界が感じられる、SIG なのだ。

私がシグオペです

私がシグオペの SUGI こと asc13896 です。当 SIG は、「お気軽 SIG」がモットーです。車をもってる人も、もってない人も楽しめるような SIG にしたいですね。もちろん、車にかけてはちとうるさいという人も大カンゲイ。クロウトから、シロウトまで、退屈なんかセツタイしませんよ。

ネットワークの基本はやっぱり「人」だから

2万人近いユーザーを持つというアスキーネット。そんだけいりや変なヤツやおもしろい人、楽しいコトをしているグループなんかが、けっこういるワケだ。そこで、ネットワークユーザーの生息をレポートしてしまおう、という連載コラムが、このネットワーク紳士録なのである。

それでは、レポーターを紹介しよう。アスキーネットきっての社交家。幸か不幸か通信じゃ顔が見えないけど、ネットで1、2をあらそうといわれる美ポーの持ち主。その名もMikoこと新井みち子さん。では、よろしく。

というわけで、ご紹介にあずかりました新井み

ち子、通称Mikoです。ここのところ、ネットワークに入りびたりの生活がつづいてるんだけど、おかげで、知り合いもずいぶん増えたみたい。先日もチャット仲間とのミーティング(という名の飲み会)に顔を出してきました。まあ、その話はまたこんどにして、来月からは、アスキーネットで見かけたり、ウワサに聞いた人物や出来事について、バンバン報告していきたいと思ってます。

読者のみなさんの中で、アスキーネットのこんなことが知りたい! という質問にも答えたいと思います。はがきで送ってね。来月から始まる、Mikoの赤裸々なネットワーク遍歴に乞うご期待!



本日は天候にもめぐまれ、当町内会の開会式をとりおこなうにも、絶好のお日がらとなりました。みなさんにお集まりいただき、私はたいへんうれしく感じておるしだいでございます。

ところで、私はまず、皆さまにおおびを申しあげねばなりません。アスキーネット、ログイン町内会設立のお知

らせを告知いたしましたのが、1986年3月号。ですから4ヵ月もの間、皆さまがたをお待たせしてしまったわけで、チャットやおはがきでも、ずいぶんおしかりをうけました。まことにすみませんでした。

今後、ログイン町内会はファミ通、ヤマログ、おもしろ人間など、月刊ロ

グインにかんするすべての分野で、読者のみなさまとの交流を深め、さらには、読者のかたがた相互の親睦をお手つたいでできれば、と、かように考えておるわけであります。ひとりでも多くのご参加をお願いし、短いですが、これをもちまして私からのあいさつにさえさせていただきます。

シグオペご紹介！



いらっしやーい。私がシグオペを務めるasc07332のガスコン金矢です。IDが示すとおり、私はまだアスキーネットに入って間もない、かけだしである。

そんな私が、なぜ『ログイン町内会』のシグオペという大役をおおせつかったかと言うと、『ログイン町内会』のシグオペはぜったいこのボクだ。やらせてくれなきゃ死んでやる!! とわめき

ちらし、ダダをこねたからである。

それほどまでに、私がいれ込んでいる『ログイン町内会』とは、いったい何かと言うと、実は私にもよくわかんなかったりして……。でも「おもしろい」ことだけは確かである。私はおもしろそーな事が起こる気配には、すごく敏感なのだ。その私が言うのだから、まちがいない。「これはおもしろい!!」と。



とにかくなんでもいーから書いてくれよなっ！ めちゃくちゃになっちゃってもいいから、どんどん書きこんでくれ！ ヤマログやおもしろ人間などへの投稿、バグの問い合わせなんかも可だ！ 非難中傷罵倒叱責叱咤激励賛成反対なんでもいーや！ いちおー、まじめな人にはまじめに、ふざけたヤツにはいつもの調子で、対応する予定

だ！ アスキーネットに一大派閥をつくるぐらいの意気ゴミで諸君もがんばってくれたまえ！ ネットワークのまったくあたらしい、目が覚めてしまうようなアイデアも募集するぜ！ あっそう、いいわすれたが、わたくしが、さくら1号ことasc11130と船田だ。

ヤマログの諸君、手帳の件はすまん。心を入れなおしてガンバルからなっ!!

パソコンランダムアクセス

パソコンするならコイツがいちばん

まだパソコンしようかどうしようかまよってる人がいるみたいだが、ネットワークというのは無くなってしまふことがあるんだぞ。気がついたらもうねっと。なんていったりするでしょ。ちなみに、ネットワークでは、熱いお湯がふっとするって意味なんだ。ようするに、冷めてしまふまえに、い



●これをスロットにガチャポンするだけなのです。

ただかなければならないものなのだ。

それでは、冷めちゃうまえに、お手軽にネットワークするにはどうするのがカシコイか？ ちかごろ私はこいつをおすすめしている。モデムボードだ。パソコンのうらにある拡張スロットに差し込んでしまふモデムなのだ。回線をモデムボードにつなげて、さらに、電話機もつなげる。これだけでセットアップレディーだ。カプラなんかよりずっとカンタンだし、かさばらないのがうれしいじゃないの。

良いところはそれだけにとどまらぬ。外付けモデムよりはかなりオトクだ。PC-8801用のPC-8801-12は定価30,000

円。しかも通信ソフトがおまけってるんだから、たいへんけっこうなコストパフォーマンスなのである。XI用のモデムボードもある。CZ-133SFといって、こちらソフト付きだ。お値段は25,800円。ソフトの完成度はXI用のほうが上だ。88用はダウンロードができないが、市販ソフトを使えば問題なしである。

今、サイコーのもりあがりを見せてるパソコン通信だ。様子見なんかしないで、ざぶんと、飛びこんできてちょーだいだぜ！

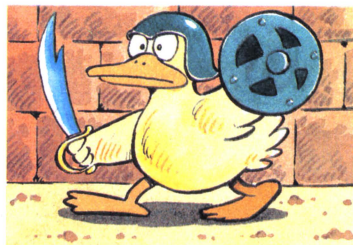
(お問い合わせは、日本電気(株) ☎03-452-8000、シャープ(株) ☎06-621-1221)

ネットワークゲーム戦線異常アリ!?

幻のゲームとウワサされていたプロビンスが遂に登場だ！ アスキーネット初、いや日本初のマルチプレイヤーゲームとして熱い期待を集めていたんだけど、今か、今かといってるうちに、みんな待ちくたびれてしまったんじゃないでしょーか。

プロビンスを知らない人はログイン85年の12月号を見てちょーだい、ということでおしまいにして。実はもうひ

とつ、サプライズな情報があるのだ。それはなにかとたずねたら、ウルトラログというパワーアップ版ログがアスキーネットに登場したのだ。どこらへんがウルトラかというと、モンスターや落ちてるアイテムがぐっと増え、キャラクターもファイターとかクレリックなどから選べるようになったのだ。くわしいことは来月のこのページで紹介しちゃおうかなと考えております。



ねえねえねえ (いったいなんなの、この気軽さは)。ちょっとオクサンきてよ。ウチのダンナったらさあ湯たんぼなのよ。(佐藤夫人・談)

皆様、こんにちは。永井麻奈美です。イキナリまた内輪ネタでたいへん失礼いたしました。今月もひんしゆくでしょうが、電子出版部のアイドルたちの話をさせてください。

YABEKUN。ここにきてひと月以上たつというのに、彼はナガイさんを知りません。大騒ぎをして、みんなに聞いてまわっていましたが、いじわるなみんなは教えてあげません。麻奈美が「ほんとにしらないの?」と聞くと「もっ

たいぶらずに教えてくださいよ」と無邪気にいいます。読者のかたで、ナガイさんをご存じでしたら、教えてあげてください。ちなみに彼は麻奈美のこゝと「マナミさん」と呼びます。

MIZUKO。ちょっとアブナイ名前ですが、今年度のアスキー期待の新人です。前述のYABEKUNの直系の先輩にあたります。

HAMAKUN。「ファンです」と、麻奈美にいつてくれたのは彼でした。新人(類)YABEKUNに麻奈美のことを一生懸命説明して、あっさりとは知らないと言われ、「じゃねえーしょんぎゃっぶだなあ」と嘆いてくれたのも彼でした。

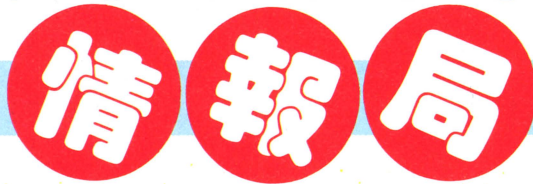
麻奈美の部屋



という面々です。ほんとにはもっと紹介したいのですが、誌面の関係でお話しできないのが残念です。でも、麻奈美のコーヒーストップにいらっしやってくださいたら……。お待ちしております。



なんでもかんでも



江川が完投し、原がホームランを打ち、サンチェが抑える。篠塚もバッティング好調で、チーム成績も良し。今年の巨人はうまいビールを飲ませてくれるぜ。そして、ナイター中継のあとは、お待ちかねのRPG。いや、極楽極楽。とかなんとか言ってるうちに、ダンジョン！ ドクター！ 今月またRPG情報局が始まりますよ〜ん！

コズミック・ソルジャー

●工画堂スタジオ

IQ5 時間

IQ=プレイ時間5時間ほどの人は、そろそろスタート地点の町の内部の探索も終わったことでしょう。すると、次に出ていくところは、ドンクの未開地、アリックのジャングル。まっ、そんなところだと思う。

この2ヵ所は、それほど広くないんだけど、ちょっと目を離して進んでしまうと(?)、突然マッ暗闇になっちゃうところがあるんだよね。そう、それが底無し沼だ。

でも、目の前がマッ暗、といってもあわててはいけない。これらの底無し沼には、必ず渡れる場所があるのだ。だから、闇になってもそのままマッピングを続けていこう。なにしろ、思いきって突っ込んでみる。ちょっと勇気は必要だけどね。そして、ドンドン進んでいくと、アラ不思議、廃墟や塔につながっているんですね。

IQ10 時間

無事に底無し沼を通過してきたキミたちは、IQ10時間くらいになっていることだろう。そして、今はアリックの塔にいることと思う。

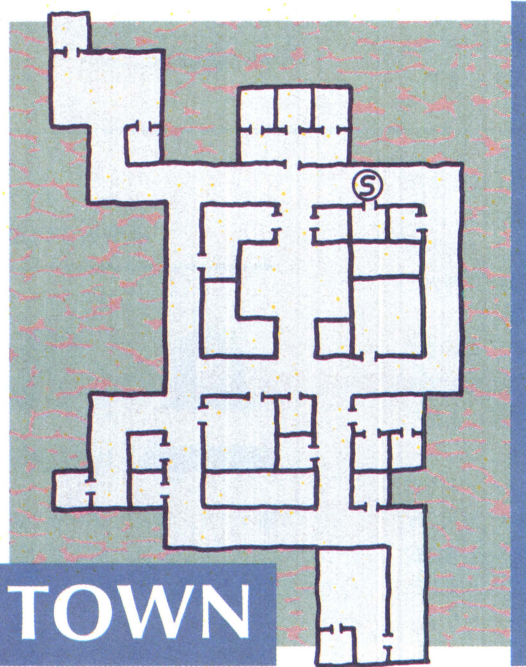
この塔は、全部で6階ある。が、その構造は、ケッコー簡単なのだ。というのは、すべてのフロアがラセン状の

STORY & GAME POINTS

3530年。帝国の攻撃を受けたALIK星、DONK星、XSUS星の3つの惑星は、遂にその支配下に置かれた。そして、帝国は彼らの反抗心をすべて失わせるために、 μ -80という精神波抑制装置を人民の脳に埋め込んだ。プレイヤーは地下に潜む反乱軍のひとりとして、帝国軍基地のどこかに隠された μ -80の処方ファイルを奪うため、戦い始める……。SFタッチの設定でお送りするコズミック・ソルジャーは、3D迷路タイプのRPGなのだ。

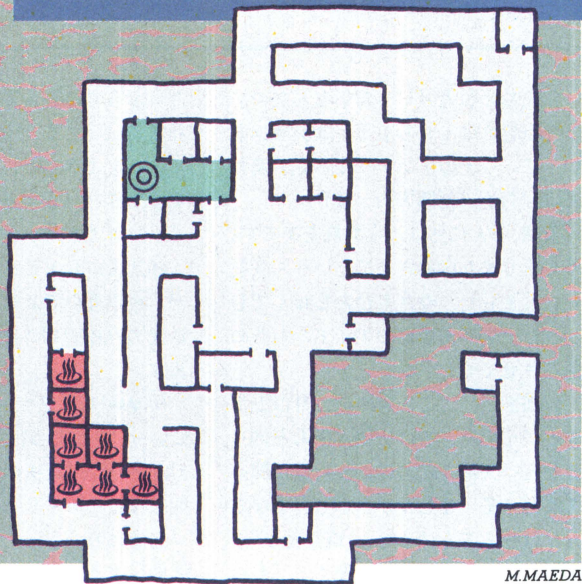
構造になっているから。そして、そのラセン状の3D迷路は、右回り(時計回り)に進んでいけば、1階から2階、2階から3階……と、順番に上っていくことができる。ネッ、簡単でしょ。

とはいえ、この塔のあたりまで来ると敵も手強い。急にイエノエなんかか

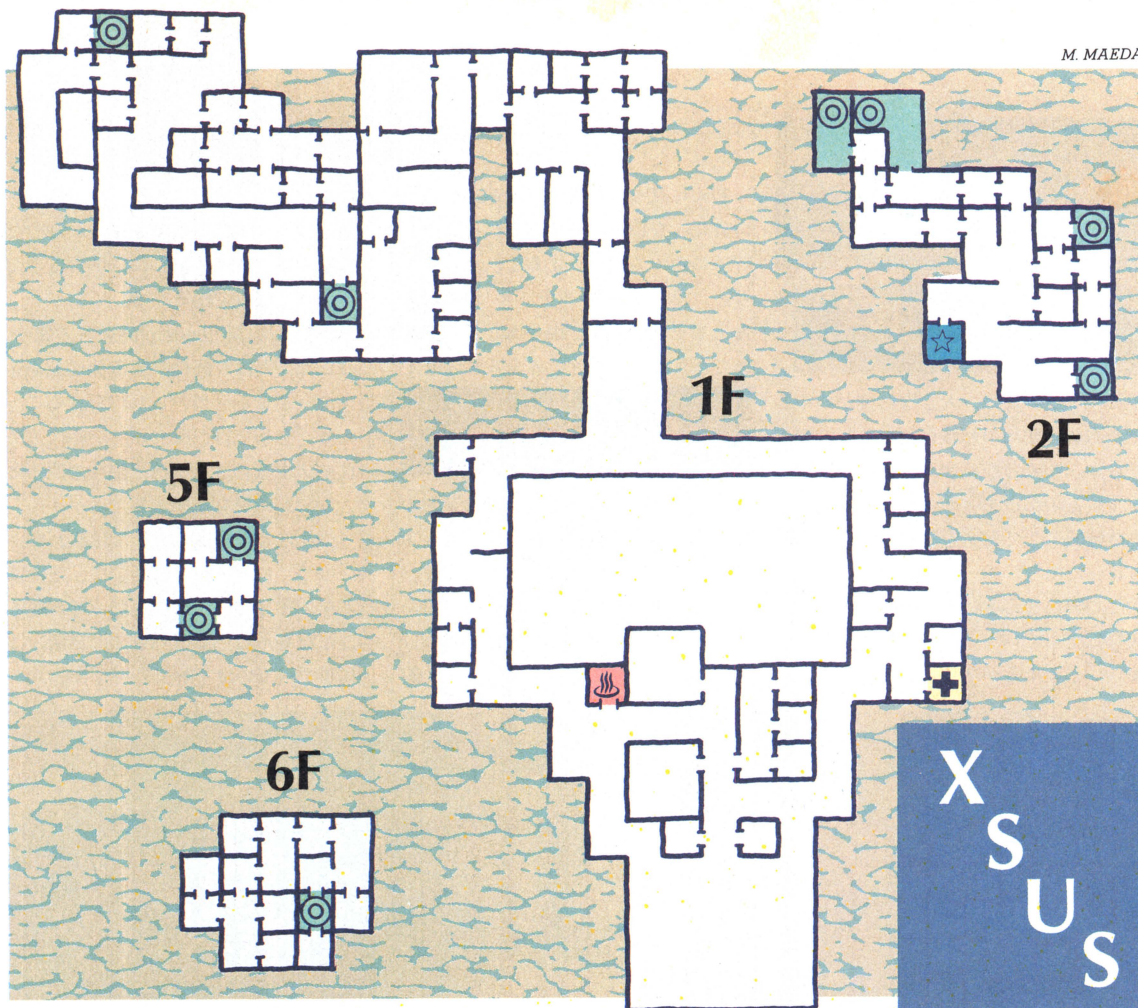


TOWN

ALIK CITY



M.MAEDA



IQってなんだっ!?

このコーナーでいう「IQ×時間」というのは、そのゲームで××時間遊んだということ。つまり、プレイ時間だわな。

出てきたりして……。ま、それぐらいはやつつけられる力がないとダメ、ということだ。あつ、それと、6階へはこの方法では行けません。一度、別の階段で下に降りて、どーのこーのしないと行けないですよ!

IQ 15 時間

画面の左側にいるアンドロイド、なかなか悩ましいね。でも、このヒトなんで一緒にいるんだろ? という疑問が、すこし晴れてきたキミたち、もうIQ15時間にはなったようだな。

ウン、そろそろアンドロイド用のオプションパーツも手に入ったよね。でも、どうやったら使えるかわからないでしょ? それで当たり前。

それらのオプションパーツは、手に入れたあと、アリックかドンクにある研究所に行き、説明を受けないと使えないのだ。また、それらのパーツにつ

いての説明は、ある順番でしかしてくれない。まあ、レベルが上がらないと使えない、というようなものだと思うてくれ。そして、順序よく、説明を受けたパーツから使用しよう。

それと、研究所では、新しいパーツの説明までしてくれるんだよ。

IQ 50 時間

さて、最後はIQ50時間レベルの人へのヒントだ。

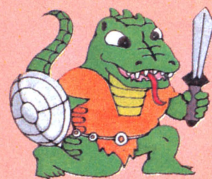
このくらいの時間になると、上に示したエグサス(3、4階のマップは3月号のDr.アライのページを見てね)やα-G-Aあたりをウロついているよね。でも、このへんって、すっごくマッピングがしづらいんだ。ワープしてるみたいでさ。

そこで、マッピングの方法、いや注意をひとつ。エレベーターや階段を使って別の階に行った、という憶えがな

いのにマップが重なっちゃった、というとき。そこはすでに他の階と考えるとマッピングすること。ときには1階から2階、ではなく3階まで飛んじやうことがあるんですよ。とくにα-G-A。ここは地下1階と地下3階、地下2階と地下4階がつながってるんだ。

モンスター 豆図鑑

6



リザードマン

その名のとおり、怪人トカゲ男。人間の様な肢体にシッポを持ち、首から上はトカゲそのものだ。半分ハチュウ類の哀しさで、水気(湿気)のある場所(池や沼のそばやジメジメした洞窟)にしか住めない。が、パワーは強大で、コン棒やロングソードを使いこなし、防御用の大きな楯まで持っている。ゲーム中盤以降に登場する、パワフルなモンスターだ。

裏情報Q&A

- Q: “タイムエンハンス”を買いましたが、いくらやってもレベルが上がるところが、敵のひとりも倒せません。本当に敵(とくにヤクザやサムライ)はやつつけられるんですか? (福井県 野村哲一)
- A: 野村君、君は何か考え違いをしているぞ。ヤクザやサムライは、かなり強いのだ。だから、最初は弱い相手、娘やコジキを殺して経験値を稼ぎ、レベルをアップしていこう。レベルは15くらいはすぐ上がるぞ。

ジェネシス

●スクウェア

IQ8 時間

このゲームには、大きな転機がいくつかある。初めの転機は、IQ8時間くらい。なんとなくゲームもわかり、いくつかの都市をまわって情報も聞き、当然戦闘もしてお金を貯め、強い武器も買った頃だ。

この頃になると、もうそれ以上強い武器は売っていない。でも、まだ敵は強い。どうするか？ ヒントがあった

でしょう！「大きな4角の中心……」、「Dig……」。

初めて見つけた都市、Ephesusの下の方に、なにかあるでしょ。そこを、どーにかするの！すると、パイオ・サイコライザー“ベルゼブル”が手に入るってワケ。これで山や海など、それまで通れなかったところも入れるぜ！

IQ20 時間

ベルゼブルを取ったら、次は全部の都市に必ずある建物に行こう。もうIQは20時間くらいにはなってるよな。

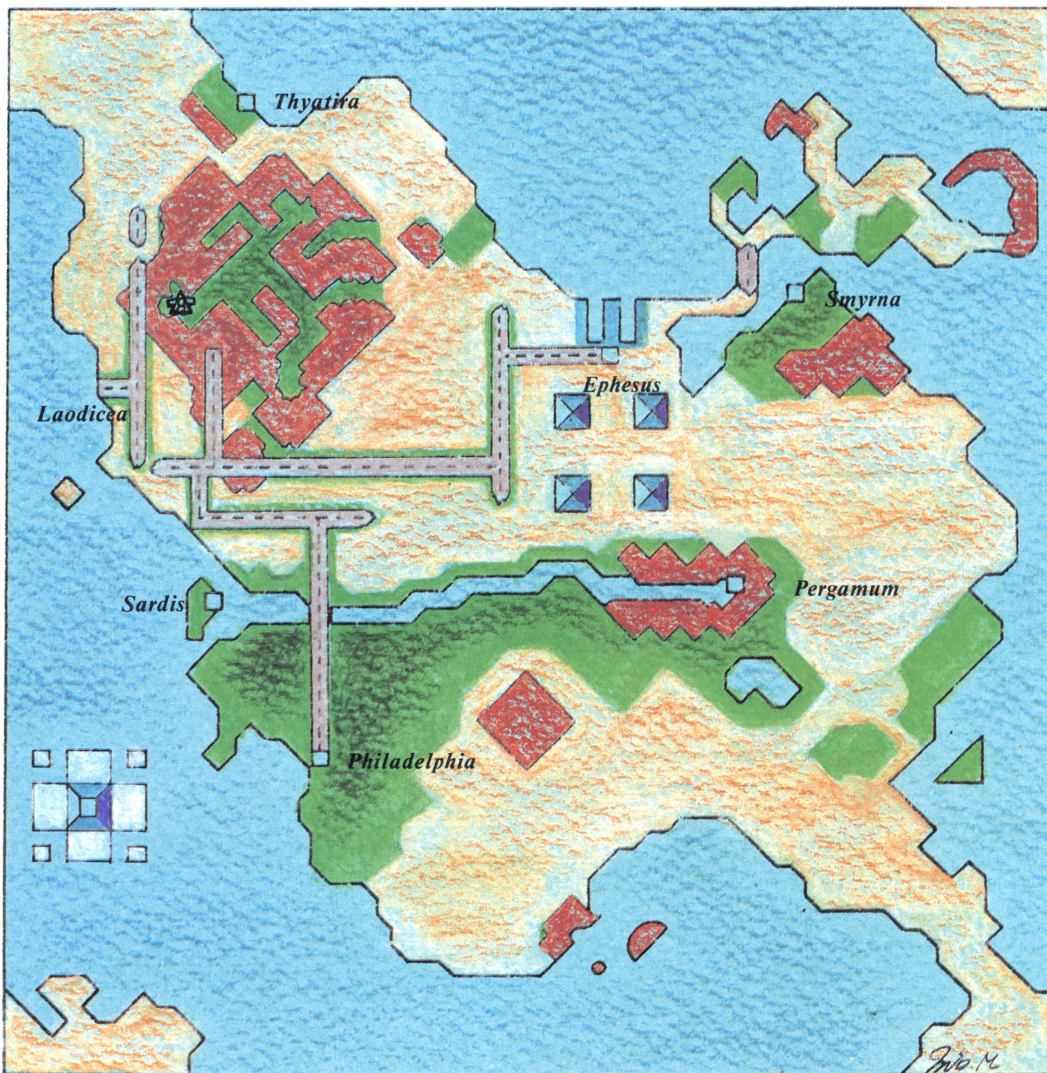
この場所でやることはひとつ。中に入って、ある物をTAKE(☒コマンド)すること。これをやっていくと、8個

の宝石(言っちゃった！)が手に入るはず。「7個しかない！」という人は、まだまだ未熟だぞ。ベルゼブルの能力を使えば、8個目の都市も見つかるのだ。ちなみに、本当は宝石は12個あるのだよ。がんばって探そうぜ。

さて、次はPhiladelphiaの炎の塊り。ここは、実は8個目の都市Jerusalemへワープするための入り口だ。ここへ入り、会話で得た呪文(?)を唱えようと、ワープする。さらにその都市の門のところで別の呪文を唱えたと……。

これらの呪文は、ここでは言わない。だって、ちゃんと会話して、その答えをメモしていれば、誰だってわかることだもんね。都市の中での会話。これがすべての謎を解くカギだよ。

これがジェネシスの完全マップだぜ!!



- Q: “ザ・スクリーマー”について聞きます。ビーストポイントがある程度たまった後も、キャリアベビーを殺した後でシ
A: ティーに戻って武器屋に行くと、Goldが10分の1になってます。どうしてでしょう？ (福岡県 北島 忠)
A: それはですね、キャリアベビーとか武器屋のせいじゃないんですよ。実は65500(だったと思う)を越すと、0に戻ってしまうんですよ。気をつけてくださいな。まあ、バグといえばバグなだけ……。



レベル13っ!

デューク宮岡の

ダンジョンを撃て!

SHOOT6

ゼルダの伝説編

ファミコンとは、任天堂のファミリーコンピュータの通称である!

へえ、そーだったのか!! 知らなかったぜ!!

なーんて思ってくれるカワイい野郎は、もーほとんどいねーんだろーな。

とゆーわけで今回のオレの標的は、今をときめくファミコンの、ディスクシステム用ソフト第1弾『ゼルダの伝説』なのだった。

てっとりばやく紹介すると、8つのダンジョンをさがし出して潜入し、トライフォースとかいうシロモノを8コ集め、しかるのちに9コめのダンジョンに住んでる化け物をブツ殺す、というのがこのゲームのストーリーだ。

もちろん合計9コのダンジョンは、それぞれマップも、各トライフォースを守る怪物たちもちがう。またそこで手に入るアイテムも、キャラクターの成長ステップに合わせて、つぎなるダンジョン攻略に役立つものが用意されているというわけなのだ。

ところで、このゲームがふつうのRPGといちばんちがうのは、経験値という概念がない! ことである。

こう書くと、思わず眉をひそめる人もいだろう。なんだ、さすがファミコンだけあって、RPGとは名ばかりの、ただのアクションゲームか、と! かくいうオレも、最初はそう思った。

ところがそれは、とんでもないマチガイだったのである!

いわゆるRPGでは、キャラクターは怪物と戦うごとに経験値を得て、それがたまるとレベルやクラスがあがり、HPやストレンクスなどの属性が上昇するというシステムをとっている。

だが『ゼルダの伝説』は、HPをハートのマークにおきかえ、ひとつのダンジョンをクリアする(つまり、強い怪物を倒し、トライフォースをひとつ

とる)たびに、そのハートを1コもらえる→HPがふえる、という仕組みになっているのだ。うーん、論理的だぜ! 攻撃力や守備力は、3種類の剣、2種類の盾、2種類の指輪のうち、どれを持っているかによってキまる。

じつに単純明解な成長システムだけど、これがまたピッタリ、ゲームにはまっているからスゴイ!

御本家であるパソコンRPGが、ともすればより複雑に、より難解な方向へばかり突っ走っているのに比べると、このゲームのシンプルさはちょっとしたカルチャーショックですらあるのだ。

『ゼルダ……』が発売された直後、発売予定を遅らせるファミコンソフトが相次いだ。

それはこのゲームのオモシロさに驚いた“ゼルダショック”が業界を走ったからではないか? そうカンづったのはオレだけではあるまい。

それほど、このゲームはよくできているのだ!!

たとえばダンジョンの中には、かならずマップとコンパスが落ちている。

それを手に入れると、ダンジョンの全体マップと、トライフォースのある部屋の位置、そしていま自分のいる部屋の位置とがわかるのだ!

ただし、爆弾で爆破できる壁があったり、石を動かすと秘密の通路が出現

したり(ほとんどのアイテムとワープトンネルはこの仕かけになっている)、レベルの高いダンジョンでは、マップ上に表示されない隠し部屋まで登場したりしてしまう! つまり、ニンジン(ゼルダ)を鼻先にぶらさげられた馬車ウマのよーに、トライフォースを示す赤い点めがけて、全室くまなく探検しまくってしまうというわけなのだ!

そしてそのダンジョンをクリアすれば、つぎのレベルのダンジョンへ!

当面の行動目標がすぐわかるから、プレイヤーは駆りたてられるよーにノメリこんでいってしまう!

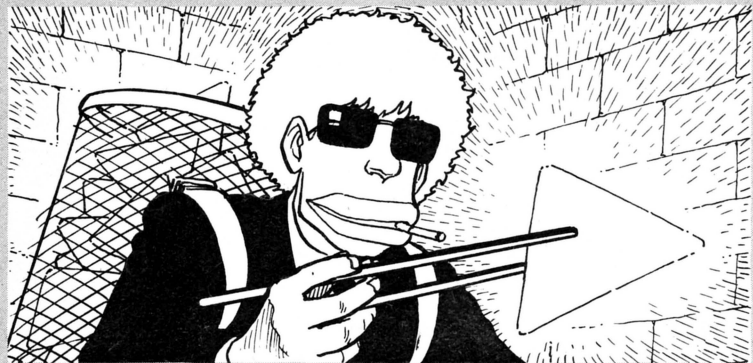
これこそまさに、本来RPGのシナリオに必要な、サービスでありくふうであり、ゲームバランスであると実感させられるのである。

奥の深さという点では、多少食い足りない気もするけれど、最低まる3日間は何の不満もなく熱中できることマチガイなし!

だって、オレがそーだったもんねっ。

しかしまあ、これだけファミコンソフトの水準があがってくると、パソコンRPGもウカウカしてはいられない。

パソコンの底力を満天下にしろしめすよーなスゲえRPGを1発、いや2発でも3発でも、ブツばなしてほしいもんだ! オレは天寿をまっと一するまで、RPGで遊びたいのだあつ!



A. YAMAMOTO

裏情報Q&A

- Q: *カレイジマス・ベルセウス*ですが、スタート地点で水色の兵を倒すと水ガメをもらえますけど、ほかのアイテムはどうしたら取れるのですか? どうか教えてください。(大阪府 平松良之)
- A: この質問から察するところ、平松君は始めたばかりだね。というのは、ほかのアイテムも、すべて敵を倒すことによって得られる、つまり入手方法がわかるはずだから。アイテムは12の星座に対応する敵の誰かが持っているぞ。



悩めるRPGプレイヤーに光を与える

Dr. アライの RPG クリニック

昨年の暮れにザナドゥ、ハイドライド II、夢幻の心臓 II といった“大物”が出て以来、ちょっと新作RPGが少ないですね。とはいっても、プレイヤーの数は減りません。今日も今日とて、私のクリニックは患者さんでいっぱいです。

神に勝つ方法は、ただひとつ!!

パラディン

今月のアタマは、ボーステックのアクションRPG、パラディンです。いや、このゲーム、なんと100面まであるんですね。画面もパズル型アクションゲームっぽくて、実は私、RPGとは思っていませんでした。皆さん、ごめんなさいまし。

世間話はこのくらいにして、本題に入りましょう。

このゲームは、皆さんケッコウ先ま

で進めるようです。そして、最後の最後で悩んでいらっしゃる。「神が倒せない」と。

ここでは、第1に相手にヤラないように動き回ること。第2に、○△×◎の呪文を使って相手の攻撃力を弱めること。そして第3に、□◎△? という特別な剣で突く! これで決まりです。

どんな呪文かは、そこまで行った患者さんならわかるでしょう。剣も、ここまでくれば自然にわかるはずですよ。



持ってるだけで効果のある
アイテムだってあるんだぜ

夢幻の心臓 II

数あるRPGのなかでも、アイテムの種類が多く、さらにそのすべてが意味を持っている、つまり必要とされることで有名なのが夢幻の心臓 II です。青い石、赤い石、かしの木、つの笛、などなど。手に入れるためには、数々の

メッセージをメモすることが重要です。

なかでも、質問が多いのが「青い石はどこにあるの?」というものなんです。ここでハッキリ言うておきましょう! 青い石については、まだしばらくは言えません! この場所を教えてくださいと、それでエンディングの一手前まで行っちゃうからです。どうか皆さん、わかってください。

アイテムの話でした。ゲームをプレイ中の人はもちろん、終わった人か

らも、こんな質問がありました。「いろんなアイテムがあるけど、そのなかに、どんな場所でも、誰(どんな職業)でも、『使えません』と表示されるものがあります」。こんなアイテムの代表が魔法封じの印です。これは、持っているだけで敵の攻撃による被害や命中率を下げる物なんです。だから『使えません』なんです。このほかのアイテムも『使えません』という物は、すべて持っているだけで効果があるのです。

謎のカギはマジックボールだい!

トリトーン

エート、トリトーンです。これもパラディンと同様にアクションRPGです。

このゲームで悩んでいる患者さんの多くは「もう全部の場所に行ったのに、先へ進む入り口が見つからない」、ひいては「ペイ・バルーサの王室の地下へ行けない」という症状を訴えています。

ここで、ひとつ質問しましょう。本当にすべての場所へ行きましたか? アイテムも揃ってますか?

このゲームでは、面の進み方に4つの方法があります。フツに横につながった面へ移動する。トンネルからワープする。これが2つ。それに墓石に○△◎する。最後にマジックボールをどーにかする。

まっ、墓石は誰でもわかるでしょう。問題は4つ目の方法です。これは、つまり入口と思えるところ(わかりますね)に「5回」マジックボールを当てるんです。これで王室の地下へも行けちゃいます!



K. ISHIKAWA

大公開! 日本全国RPG裏情報局

●タイム エンパイヤ

このゲームで、おもしろいことを見つめました。壁の近くに置かれているアイテムは、壁の向こうから取ることができる(壁の上下から取れても、左右からは取れない。

茨城県 増田 厚

●メルヘンヴェールI

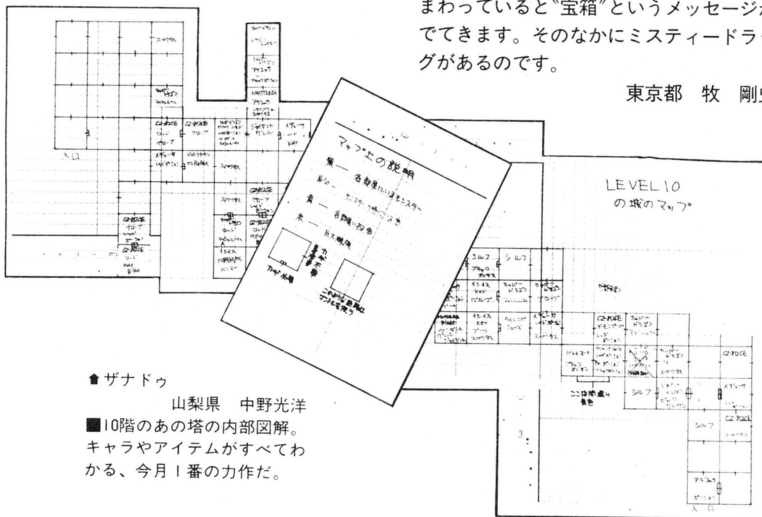
このゲームで、魔獣ギアスを殺せない(ダメージをよく受ける)方。いい方法があります。ギアスがいる面に入って、そして前の画面に戻ります。するとギアスのとなりに出てくるので、簡単に殺せると思います。P.S. ギアスは前から攻撃しなければ、死にません。

大阪府 長戸 淳

●ザナドゥ

MATTOCKで上の方に穴をあけることができます。まず、ジャンプをしてスペースキーを押し続けます。そして、穴をあけたい方向に向いてリターンを押すと、上の方に穴があきます。

山口県 難波秀典

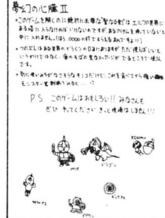


●ザナドゥ

山梨県 中野光洋

■10階のあの塔の内部図解。
キャラやアイテムがすべてわかる、今月1番の力作だ。

●ザナドゥ



■夢幻の心臓II

大阪府 境 潤哉

■情報のレベルは高い。それと不釣り合いのイラストがベリーグーね。

●ザナドゥ

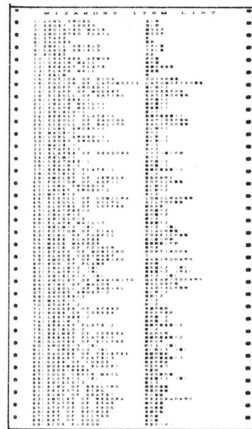
茨城県 井上真二
■キャラだけでなく、アイテムのイラストも書いてくれたんだね。



●ハイドライドII

ハイドライドIIのミスティードラッグのを見つけ方を教えます。まず墓場でグールを倒し、DARK CRYSTALを手に入れ、そのまま砂漠の町のある画面まで行ってください。砂漠の町がなくなっているはずですので、魔法が使える人はSEARCHしてみてください。SEARCHが使えない人は、左上の方を歩きまわっていると「宝箱」というメッセージがでます。そのなかにミスティードラッグがあるのです。

東京都 牧 剛史



●ワイザードリイ
全90アイテムの英名と和訳を送ってくれた。虫メガネを使えば見える大きさだからね。

●ザナドゥ

How to Get Elixir! こいつらを殺れば、2ヶタエリクサーも夢じゃない!! エリクサーのありか、持ち主をお教えしよう。僕はこれで8個取りました(あんまり意味なかったりする……)。Ustilagor, Storoper, GRELL Giant, Wyvern, Spectator, Dark Stalker。

千葉県 癸生川太郎

●カレイドスコープ

冒険世界で、人指し指1本でユーティリティーへ戻れるのです。そのテクとは、RESETボタンを押すだけ。エネルギーが1でも残っていれば、バツとご帰還です。

神奈川県 石井和宏

■今月、一番キレイで見やすいマップを書いてくれたのは中野君、キミだ。私はとても嬉しい。松本君のアイテム表も、もっと大きく載せられればよかったんだけど……。ゴメン。それから、掲載できなかったけど、広島県の福本君、とっても優秀よ。"今は"あそまで見せられないけど、レベル5以上のマップも送ってね。最後は埼玉県の大久保由里ちゃん。かわいいんだけど、アレンジはⓈ。今度は黒で書いてよね!

Dr.アライの ごめんなさいコーナー

▶「ブラックオニキスのカラー迷路の順番がわからないので教えてください」というおはがきが、誠に多いんです。が、これとファイヤークリスタルの地下6階についてはお答えできません。これを教えちゃうと、メーカーのBPSが困るんですよ。だから「どーしても」という方は、BPSに手紙で(電話はダメ)に聞いてください。このおはがきの代表、東京都の河合秀樹君、ごめんなさい。それと、往復はがきなどの質問には、お答えできませんよ。

大情報 大募集

みんな、毎月たくさんの情報ありがとう! 主幹の僕、巨人ファンのAもダンジョンもドクターも、ウレシイ悲鳴を上げています▶スタートした2月号では「ホントにはがきが来るかなあ……」と不安だったけど、今は、なんとひと月2000通! 「こりや大変!」とばかりに、読者の情報コーナーを拡大したんだけど、今ではひと月3000通! で、全然足らないのだ▶というわけで、8月号から、とはいかないけど、9月号か10月号から情報局は8ページに拡大、日本全国RPG裏情報局も2ページに拡大しちゃいます! ▶だから、みんなもこれまで以上に裏情報を送ってね。マップやイラストも、できるだけ「わかるように」載せるからね▶最後をお願い。ドクターも言ってたけど、往復はがきなどによる、「個人的」な質問には答えられないんだ。悪いけど、誌上でのお答えを待っててよね。じゃ、来月もヨロシク。

〒107 東京都港区南青山6-11-1(スリーエフ南青山ビル(株)アスキー

ログイン編集部「RPGなんでもかんでも情報局」〇〇〇、△△△係

裏情報Q&A

- Q: 「ザ・スクリーマー」で、ハンドボムやハンドライトを身につけたままウロウロしていると、突然「アイテムが壊れた」と表示されました。なぜなのでしょう? (神奈川県 鹿野 文広)
- A: ハイハイ、これはとても簡単な質問だぜ。これらの2つだけでなく、いくつかのアイテムはある確率で壊れるようになっていわけなのよ。その確率は、約200分の1。だから壊れたら寿命と思ってちょーだいね。

ロボットバトルVトーナメント 結果発表

歴戦の勇士
BEST3は！

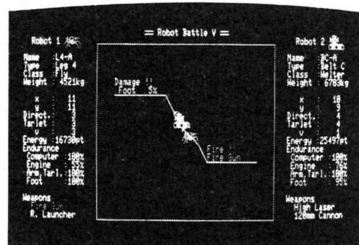


横山宏先生大監修



埼玉県の底力には、 まいっちゃったなあ

ほんとうに、たくさんのご応募、ありがとうございました。ロボットバトルVトーナメントに、かくも大量のご応募があるとは……あまり思っていませんでした。100くれればいいかな、と



◆この画面のような戦いを、ずーっとずーっと繰り返したのです。たいへんでした。

’86年3月号のログインで大募集した、ロボットバトルV(ファイブ)トーナメントの結果発表です。応募総数400有余、たいへんなトーナメントになってしまいました。専従作業員2名を3日間も拘束した結果やいかに!? いよいよ、上位3台の発表であります！

考えていたところ、総数その4倍強！うれしい悲鳴でありました。

しかし、悲鳴だったぞ、本当に。その投稿ロボットの(台数-1)回の戦いを繰り返さなくては結果は出ないわけ。はっきり言って、難事業。しかし、わたしは男の子、まいた種は刈らなきゃなんねえ！ やりましたよ、400台入力、400試合。本当にやりましたよ、うそは申しません！

まず応募されたロボットをランダムにA~Kグループに分け、そのグループごとにトーナメントを行なう。グル

ープ優勝の11台と、各グループの2位11台を敗者復活戦にかけて5台を選んで、16台での決勝トーナメントの末、選び出された覇者は！ おめでとう、埼玉県優勝の勝間寿明くんが作ったロボット“TZJSD3G”でした。

続いて、準優勝の2台を発表しよう。埼玉県の奥ノ木豊くんが作った“ASKA-15”と、埼玉県の石原庸行くんが作った“Fire”でしたっ……ン！ 上位3台が、全部埼玉県製！ ナント、埼玉県のロボットパワーには、恐れ入りましたな、こりゃ。

優勝

TZJSD3G



Koushi

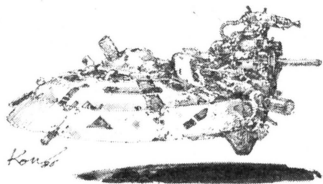
DATA

NAME:TZJSD3G
TYPE:HOBBER—1
TARLET:—
ARM:—
ARM SCHELZEN:—
ARMORED LEVEL:2—30
COMPUTER:SMALL
WEAPON:INF.LASER
:FIRE GUN
DISTANCE LEVEL:2
ATTACK FREQUENCY:2

横山先生評◆うーん、ホバータイプで軽量の武装、動きを重視したロボットが優勝したんですね。やはり、高機動性が功を奏したんでしょうか。とにかく、おめでとさんです。

準優勝

ASKA-15

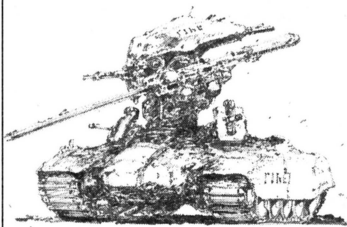


Koushi

DATA

NAME:ASKA-15
TYPE:HOBBER—1
TARLET:—
ARM:—
ARM SCHELZEN:—
ARMORED LEVEL:1—30
COMPUTER:SMALL
WEAPON:120mm CANNON—24
:FIRE GUN
DISTANCE LEVEL:5
ATTACK FREQUENCY:2

Fire

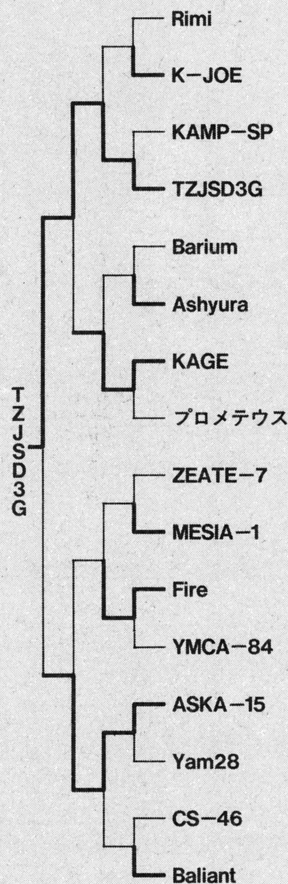


Koushi

DATA

NAME:Fire
TYPE:BELT—F
TARLET:EQUIPED
ARM:—
ARM SCHELZEN:—
ARMORED LEVEL:3—25
COMPUTER:SMALL
WEAPON:120mm CANNON—21
:SABER CANNON
:120mm CANNON—21
:FIRE GUN
DISTANCE LEVEL:1
ATTACK FREQUENCY:1

これがなんとその ベスト16ロボットの 成績表なのだ！



◆乱数によって組み合わせを決定した。
若干先攻の方が有利だったような気もするが、それは運命とあきらめてほしい。

ここで監修の横山宏先生に感想を。
「埼玉県って、すごいところですねえ。
なにかあるとは思っていたんですが」

お言葉ありがとうございます。以上の3台の製作者には、ご覧の(上っ側にありますが)横山先生直筆による、そのロボットデータを元に描き下ろしていただいたイラストをプレゼントします。スゲーッ！家宝モンだけ、家

宝モン。大切にしてくださいませ。

総評としては、やはりホバータイプが有利だったかな？というところがあげられるだろう。武装では、火炎放射器が有効だったようだ。接近して、パワーッと1発。接近戦でのみしか意味がない、という性能が裏がえして命中率の高さをもたらした、という表われたのかもね。

ここで再び、横山先生からのお言葉。
「パッケージソフトで、このテのゲームを出したいですねえ。エヘヘ。もっとすごいやつ。いいですねえ」

なにやら、このままでは終わらないような雰囲気を残して、ひとまず、この辺で、ロボットバトルVトーナメントの結果発表は終了したいと思います。じゃ、またネッ。



ふぁんくしょん 4

『ドラゴンクエスト』の巻

語り手●堀井雄二

絵師●土居孝幸

割付師●松岡裕典

虹色

ドラゴンクエスト

ファミコン初の 正統派RPGだぜっ！

ファミコン版のロールプレイングゲーム『ドラゴンクエスト』が、やっと完成した。

この原稿が本に載る頃にはすでに巷に出まわっているであろう。

もしかすると、もう解いてしまった子たちがいるかも知れない。

しかし、それは、この本を読んでいるキミたちの『今』であって、ボクが今こうして、この原稿を書いている時点では、『ドラゴンクエスト』はまだ発売されていない。やっとROMが完成し、デバッグが終わったばかりなのである。

あとは発売を待つのみ……。そういう状態で、この原稿を書いている。

いったいこのゲームは、どこまで話題をふりまくことができるのだろうか？もしかして『スーパーマリオ』を超えるのじゃないか!? と思う反面、いや〜待てよ、こういうのはファミコンユーザーにまったく受け入れられなくて、ショップで在庫の山になったりして……。

とか、いろんなことを考えてしまう。いうまでもなく『ドラゴンクエスト』は、しごく正統派のロールプレイング

ゲームである。

今流行のアクティブRPGの要素は皆無だ。

戦闘の様子は画面内のウィンドウに文字で表記される。プレイヤーは、その文章から、戦闘の様子を自分の頭のなかでイメージし、さらにダメージをあらわす数字に一喜一憂できなくてはならない。

力の強さ、すばやさ、武器や防具を身につけたときの攻撃力、守備力などキャラクターの各種ステータスも、数字で表現される。

そして、レベルがあがり、それらの数字が少しずつ増えてゆくことに喜びを見い出せないようでは、このゲームを楽しむことはできない。

パソコンのユーザーなら、そんなことはとっくの昔にできている。だからこそ、ここまでRPGが流行したのである。

しかし、それと同じことを、ファミコンのユーザーに期待していいのか？

いうまでもなく、ファミコンのユーザーの大半は、ゲームセンターにあるようなゲームしか知らない。

数学が大キライで数学を見ただけで吐き気がするという人たちもいるであろう。

その彼らに、アクティブRPGでは

なく、どちらかというともニアックな正統RPGをぶつけようというのだ。

これを冒険といわずなんといおう。

デューク宮岡も ゲーム作りに参加した

というわけで、『ドラゴンクエスト』の企画が本格的にスタートしたのは、去年の11月であった。

スタッフは、前作の『ポートピア……』のときと同じ。ボク、中村光一君率いるチュンソフト軍団、エニックスの千田さん。そして、モンスターデザインはなんと、あの鳥山明氏に依頼することに決定したのであった。

なぜ鳥山明氏がやることになったかを話すと長くなる。じつをいうと、ボクの友人でもある少年ジャンプ編集部（通称マシリト）が、「鳥山君が、ファミコンのゲームづくりに参加したがるてよ」

と話してきたので、

「おお！ それはいい！」

と、たのむことに決めたのだ。（うーん。文章が長いだけで、話はあまり長くなかったなあ……）

さらに、プレーンとして、本誌RPG情報局でおなじみのデューク宮岡君にも参加してもらうことにした。

彼とは古いつき合いで、ファミコン

どころか、まだパソコンブームの来る
まえ、トリちゃんたちと一緒に新宿の
ゲームセンターで毎日のように深夜ま
で遊んでいた仲間であった。

それに作曲は、すぎやまこういち氏。

そんなわけで、とにかく企画はスタートしたのである。

そして、まず最初にもちあがったのがセーブの問題。

ROMだから当然セーブはできない。
パスワードにたよるしかないのだけど
キャラクターのデータが
あまりに多すぎる。

レベル、経験値はもちろん、ちからなど各種キャラクターのステータス。それに武器、防具、持ち物、そしてキャラクター名。これらをパスワードにすると、いったいなん文字になるのか？

あまりに長いパスワードだと、入れるのがめんどくさいぜっ！

しかし中村君が驚異的なビット演算システムをあみだし、キャラクターデータを20文字におさえることに成功したのだった。

キャラクターデータのほか、武器防具は17種類。薬草、カギは6つまでずつ持てて、そのほかのアイテムは8つまで持てる。それにプレイヤー名と、ストーリー的な各種フラグ。これだけのものを20文字のなかに全部入れてしまったのだ。

そして、パスワードといういいかたは冷たいので、復活の呪文ということにした。王様に会うと、復活の呪文を教えてくれるわけである。

5、7、5、3文字に文字を区切ったとき、最後の3文字は読み人名と考え、復活の俳句にしてはどうだろう？

そんな意見もでたが、大笑いするだけで終わってしまった。でも、復活の呪文は俳句のように読むとけっこう笑えるので、ぜひそう読んで欲しいと思う。

ファミコンユーザーにも
RPGの魅力を教えたい

と、まあ、いろいろと問題は起こったが、そのつど、いろんな技を駆使してプログラミングは完成に近づいた。

当初32Kの予定が、いろいろとコリ
はじめたため、ついにおさまりきらず
256を2本使うことで、メモリの問題も
クリアできたのだった。

試作バージョンが完成する。

いろいろな人にモニター
してもらい、意見を聞く。

と、ここで、やっぱり思った通りの問題が発生した。

「なにをどうするゲー

はたして
正統派RPGは
生き残れるか！



ムか、よくわからない」
 というのである。

この頃のバージョンは、スタート地点がお城と町の間。フィールド上だったのだが、そのまま城にも町にも目をくれず、ノコノコと歩きだして、怪物に会い、あっさりと死んでしまう。ゲームオーバー。

再びスタートさせるが同じことの繰り返しで、5分でゲームを投げだしてしまった。

町に入った子供ですら、「ふ～ん」と町を見てまわるだけで、武器や防具を買わないまま再び町の外へ。いきなり遠くまでいき、あっさり怪物に殺されてしまった。ゲームオーバー。

無理もない。

今までアクションゲームに慣らされてきた子供たちなのだ。

アクションゲームなら、どんなゲームかわからなくても、ゲームがはじまれば、すぐさま敵が襲ってくる。かかる火の粉は払わにやならない。

敵の攻撃をよけ、ほとんど条件反射的に敵をやっつけてゆけば、そうこうするうちに、それがどんなゲームかわかってくるのだった。

しかし、この『ドラゴンクエスト』には、それがない。自分でなにかするまで画面は止まったままだし、いきなりどうしていいのか、わからなくなってしまうらしい。

レベルをあげるという概念も理解できないのであろう。

「これじゃダメだ！」

スタッフ一同集まり、なん度も会議がもたれた。

そして、でてきた結果
が、今キミたちが手
にしているであろ
う、その完成バ
ージョンである
スタート地点
は王様のまえ。ま
ずゲーム目的が明確
にされる。

そして、王の部屋にドア
をつけ、ある程度コマンドの
使用法を理解しない限り、そ
こを脱出できないようにし
たのだ。

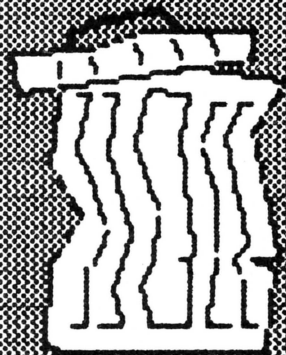
たぶん子供たちは、そこから出ようとして、ガムシヤラになんでもやってみるだろう。そして、脱出できたときは、コマンドの使用法がわかっているというわけ。

さらに、最初のレベルは、たった7ポイントの経験値であがるようにした。おまけに死んでも、ゴールドが半分になるだけで、ゲームオーバーにならない。イヤでもレベルがあがる。

パソコンをやってるキミたちには甘いゲームに思えるかも知れないが、このゲームが本当に甘いかどうか……。

それは、やってみてね。ではっ。

Garbage Collection



どうでも良さそうで、役に立ちそうで、でも知っていると友だちに話したくなる。そんな外国のこぼれ話。海外ガベージコレクション。

アザラシ ネットワークで

カナダ北部とグリーンランドの間に浮かぶバフィン島。他の世界から隔離された、このエスキモーの島にも、コンピュータの波が押し寄せた。

エスキモーの主食は、トナカイとアザラシ。しかし厳しい大自然は、安定して食料を与えてくれない。そこでバフィン島議会は、AppleのMacで全島をネットワークし、各村の食糧の平等化に役立てようと計画している。

Macは英語表示のソフトも、簡単にエスキモー語に書き替えることができるのでよいとのこと。村同士の手紙のやりとりにも5ヵ月もかかるこの

北極の島で、パソコンへの期待は大きい。ただ唯一の問題は、ディスクが凍ってダメになってしまうこととか。

リ ツ チな冬を



アメリカの名物は、奇襲攻撃とおとり捜査。そのおとり捜査が、ついにハッカー狩りにも登場して、全米のハッカーを恐怖のどん底に落とし入れている。

『ザ・リベンジャー』と名乗るサンフランシスコ、フレモント警察の一匹狼、ダン・パスカル巡査部長こそ、このおとり捜査の主役。彼の作戦は次のとおり。

まず、いかにも怪しげでハッカー好みのブレイティングボードを作り、そこに「私はザ・リベンジャーという、ヤクザなハッカーでござんす。お近付きのしるしに、パスワードをいくつかプレゼントします。お試しください」とかなんとか、うまいことを掲げておく。

それを見たハッカーは、これ幸いにそのパスワードを使って、あるシステムに侵入する。ザ・リベンジャーは常に目を光らせていて、自分が掲げておいたパスワードが

使われるやいなや、その場で逆探知。即座にシッポを掴んでしまうという寸法だ。

最初の作戦でバクられたハッカーは、少年ばかり7人。そのうちの5人は、盗品の所有、他人のクレジットカード番号を使っ

ての買い物、長距離電話の不正使用の罪で起訴された。どれも子供らしいケチな犯罪だが、ザ・リベンジャーは彼らを決して許さうとしない。彼ら少年ハッカーが遊び飽きたパスワードやクレジットカード番号は、やがてブレイティングボードに捨てられる。それを拾った邪念たつぷりの大人が、大きな犯罪を企む。そう彼は主張す

オンライン・ポリス リベンジャー ザ・敵討ち人 登場

るのだ。

いつぞやハワイで、我が国の「ヤ」のつく職業の方がロケット弾を買おうとして、おとり捜査にひっかかった時は、胸がすく思いだった。しかし、犯罪を誘発するという点で、おとり捜査への反対は、やはり多い。

ミッキーば

「ベンシュウチョー、大変です。これを見てください。アメリカでは、1988年にはマウスの大きさが弁当箱ほどにふくれ上がるそうです！」

「ナヌ、それはスクープだ。ウチも時代に乗り遅れないよう、マウスにじゃんじゃんエサをやるうよーん」

とログイン編集部では解釈してしまいが、実はこの図は、アメリカのマイクロコンピュータ専門誌「Info World」に掲載された、マウスの普及率の予想を示したもの。

コンパチとはコンパチブル、つまり他のマシンと共通のソフトが使えること。MSXなんかその代表だけど、なかには違法なコンパチも少なくない。秋葉原のヤバそうな店にある香港製のApple II コンパチなんてのは、その親玉だ。コンパチと言うより、ほとんど



コピーに近いそれらの違法マシンは、特に「クローン」と呼ばれている。

さて、6月号の海外ガベレコで紹介したFranklin「ACE2000」シリーズは、Apple II コンパチでメモリ容量はApple IIより大きく、そ

れでいて値段が安いというアップパレもの。6月号では、コンパチが本物を追い越してメジャーになったら楽しいネなどと冗談を書いた。ところが、日本でも通信販売で知られているアメリカの大手デパートチェーン「Sears」がFranklinの「ACE2000」シ

リーズに目をつけ、実験的に販売すると発表したのだ。

もちろん、コンパチマシンがこのような大手の販売網に乗るのは初めて。さてこれを知ってApple社はどう出るか。不謹慎ながら一般消費者として興味深いところだ。

コンパチの夜明けは近い

TRASH CAN

●正義の科学オジサンの電磁攻撃

マンハッタンのダウンタウン、旅行用のトランクケースほどもあるでかいラジカセ下げて、スピーカーも引きちぎればかりの大ボリュームで16ビートの音楽をまき散らし歩くバンク少年がひとり。ここでは決して珍しい光景ではないが、半径10メートル以内の罪なき一般市民は、なすすべもなく、ただ被害を受けるだけなのだ。

そこに登場したのが、見るからに貧弱な中年オジサン。レインコートのポケットに手を入れたままバンク野郎の傍らを通りすぎると、あら不思議、ラジカセの音はパタリと止まり、中から煙がモヤモヤ……。

実はこの人、町の迷惑者を秘密兵器でやっつける正義の科学者ウォルター・ザッパー氏。マサチューセッツ工科大学出身というだけで、あまり詳しい身の上は知られていないが、自宅の研究室で、日夜、迷惑者攻撃用の小道具の開発に取り組んでいるという。

ラジカセをやっつけたのは、タバコの箱ほどの大きさの強力な電波発生器。目標の電子回路の配線を一瞬にして焼き切ってしまうというオソロシイものなのだ。

その他にも、プープーうるさい車のクラクションを破壊する装置。「回送」と偽ってサボっているタクシーのサインを「空車」に切り換えてしまう装置。ブラックウィンドウを閉めきって偉そうに違法駐車している高級車の窓を外から開けてしまう装置などなど。これらはすべて、相手に気付かれないように、遠くから操作できる。まさに、町の必殺仕掛人なのだ。

いつの世でも、科学は正義のために利用されているという、胸のすくお話でした。

●それでもニワトリは生きている

イルカやクジラを殺す日本人は悪魔だ！アメリカ人は動物愛護の精神で、そう日本人を非難する。しかし、ニューヨークのあるゲームセンターには、この世のものとは思えない、世にも恐ろしいゲームがある。

それは自動販売機ほどの大きさの箱で、上半分がガラス張りになっている。そこに入っているのは、生きたニワトリ。お金を入れると床に電気が流れて、あわれなニワトリはオットット、オットットと踊り出すというもの。

店が閉まる時も、ニワトリさんは箱の中。さらにひどいことに、こんなものにお金を入れるような物好きはいないこと。せめて人気があれば、救われるのに……。

ハッカーは国家公務員

最近ソビエトのコンピュータ事情が報道されるようになったが、見れば見るほど気の毒になってしまう。西側諸国に比べて5～10年は遅れた技術しか持っていないと言われていたが、それでよくあれだけの宇宙船を飛ばせるものだ。

ところがなんと、ソビエトでは秘かに国外のデータベースにアクセスするプログラムを開発して、アメリカを始めとする西側先進国の科学、産業、政治、

軍事など、あらゆる情報を覗き見していたのだ。

これにはレーガン大統領もマッ青。アメリカ国内には天才級のコンピュータマニアがごろごろしていて、ハッカーとプロテクトのいたちごっこだから、考古学的レベルの技術でもってソビエトがアメリカ政府のデータベースに侵入できたこと自体、大変な驚異なのだ。

ワインバーガー國務長官は、あわてて重要情報を他のデータベースに移す作業を始めると発表。なんだか、こうなると実にだらしがない。

さて、問題はどんなマシンで侵入を行っていたかだ。まさか、学校教育用に特別に輸入が許された日本製のMSXじゃないだろうね。



かりが、なぜモテる？



「マウスを使うには手が3本必要」と悪口を言われるほど、意外に不人気のこのインターフェイス。なかなか普及しないという悲しい調査結果なのである。

そう言えば、

映画「2010」にはマウスは出て来なかったなあ。

アメリカ・ゲーム事情

RPG界に衝撃! SSI社の新展開

ゲームブックやってますか?

——と、今回も元気な書き出しにしたのにはわけがある。先月号で、ついにアメリカのスティーブ・ジャクソンが自作“カー・ウォーズ”(オートデュール)のゲームブックを発表しはじめたと紹介した。ところが、このゲームブック特有のパラグラフ選択スタイルという形式、どうやらゲーム界全体にも逆流しはじめたのだ。先月号のボード・ゲーム版“スター・トレック”にひきつづき、同じくウエストエンド・ゲーム社の力作ボード・ゲーム“アラビアン・ナイト”や“スター・トレックⅢ”まで、ルールを見ると、ぶ厚いゲームブックになっている。また、TSR社の新シリーズ<ワン・オン・ワン>というのは、単なる“D&D”のゲームブックではなくて、ゲームブック2冊をプレイヤー2人がお互いに持ち、自分でそのゲームブックの世界を探検しつつ、相手の動きに対処していくという形になっている。これは、かなりよくできている上、最新刊(5冊目)では、背景をフリッツ・ライバー原作の<ファファードとグレイ・マウザー>に拠ってあるのだ。近々富士見書房から出るので、RPGファン、ゲームブック・ファンはお見逃しなく(何かPRくさいけど、じつはあくが監修しているのです)。

いずれにせよ、こうしたものが従来のゲームブックの枠組を破って、さらに新たな形式を狙っているのはまちがいない。ゲームブックはRPGと同様、コンピュータゲームとも浅からぬ関係にあるから、そのうち、コンピュータゲームのゲームブック、コンピュータを使うゲームブックに続いて、また別の斬新な形式が登場してくるかもしれない。心ウキウキ期待大というところ。

一方、コンピュータRPGもゲームブックと同様に、新たな方向が模索され

ている。“リトル・コンピュータ・ピープル”を作ったアクティヴィジョン社では、第2弾として、これまた変テコな“オルター・エゴ(分身)”を発表した。こいつは、ライフRPGと銘うたれていて、何と誕生前からのあなたが、別の人生をロールプレイしていくというもの。別の人生と言ったって、ファンタジー世界で、モンスター相手に剣や魔術をふるうのじゃない。ごく普通のアメリカ社会で、いろんな出来事を体験していくという文字どおりのライフ・ゲーム。いやー、おもしろいよ。遊べるという点では、前作リトル・コンピュータ・ピープル以上かもしれない。そのうち、どこかに書いてみよう。

で、今回は、もう少しオーソドックスな(と言っても、これも新しい)ロールプレイングゲームのご紹介。こちらはマニア必携のタイプだ。作ったのは、シミュレーションゲームではナンバーワンのSSI社。先々月号で、SSI社もシミュレーション分野ではオーストラリアのSSG社の急迫を受けているし、がんばらなくっちゃというようなことを書いたら、本当にがんばりだした。それも十八番のシミュレーションゲームでなく、RPG分野というから驚きだ。今年の4月頃に、本格的なRPGを一挙

に3本! 去年の“ウルティマⅣ”以来、RPGの注目作続出にウレしい悲鳴を上げていたばくは、ことここに至って絶叫してしまった。

毎金曜日、大阪はナニワのハミングバードソフトさんからTELがある。新着ソフトの連絡だ。

「安田さん、この前おっしゃってたSSI社の“ジルフィンの指輪”入りましたよ」

「エー、もう? つい今月のA+誌に予告が載ってたのに」

一週間後。

「またSSI社からRPGが来てます」

「ヒュー、また? 広告には2つ載ってたから、もうひとつの方かな?」

「いえ、全然別の“ファンタジーⅡ”ってやつです」

「ギュー、何だって(詳細は後に説明)? すぐ送ってよ。だけど、と言うことは……」

一週間後。

「あの一、毎度毎度でどうかと思うんですが……」

「ググッ、ひょっとしたら、SSI社の……」

「そう“魔術師の王冠”です」(と小さな声)

「(開いた口ふさがらず)」

とは言っても、この3作、すべて同工異曲ということではなく、それぞれに



特徴があるのは、さすがSSI社だ。

ジルフインの指輪は3つの中でいちばんわかりやすい。テーマは魔王の手から平和な国をとり戻すという典型的なファンタジーRPGのパターンだが、この作品の特徴はアドベンチャーゲームとの結合にある。画面にはパティニク国の美しい地図に始まり、プレイヤーの通る道、途中で出会う怪物、店、迷宮などが、側面から見事なグラフィックで描かれる。そして、ストーリーが画面の下方に表示され、プレイヤーは必要に応じてアルファベットキーを使い、戦ったり、受け応えしたりしていく。もともと、ある程度までリアルタイムRPGの要素もあるから怪物と戦うときにはすばやさも必要だ。魔術もいろいろと使えるのが嬉しい。いっぷう変わった、見た目も楽しめるRPGだ(決してチャチじゃない)。

これに対して、RPGマニアを喜ばせそうなのが魔術師の王冠。こちらは、RPGとシミュレーションゲームを組み合わせたという、凝りに凝ったストロングスタイル。いやあ、本家RPGもまっ青という感じだ。複数のキャラクター(8人まで各種各様)が、破壊された^{INCL.}古の都市へと、失われた『魔術師の王冠』を探しにいく探索の物語だが、そのオプションの、たくさんとれること——さすがに、“コズミック・バランス”や“ワープ・ファクター”を作ったボール・マレー作のことはある。特にモンスターとの戦闘場面になると、通常のコンピュータ処理による抽象戦闘の他に、各人がモンスターに対して画面上で移動・戦闘を行なえるタクティカルコンバットモードもあるのだ。こいつは最初、手順がちょっと面倒だけれども(なにせ8人を動かすのだ)、慣れてくるとシミュレーションゲームの好きな人にはこたえられないだろう。ぼくはこれに熱中できたと断言しよう。

もともと、個人的趣味として、まっさきにとびついたのは、前記2作よりも待望の続篇ファンタジーIIだ。続篇が出るというニュースを知らなかったという嬉しい驚きもあったが、それよりも前作“ファンタジー”を心ゆくまで

楽しんだ記憶があったからだ。

ファンタジーという作品は、不幸にも昨年のRPGの洪水にかくれてしまったようなところがあるが、ゲームシステムとしては緊密に構成された秀作だった。画面表示がもう一つなので(登場するモンスターが強いほど大きいというのは、たくまざるユーモアにしても)、おそらく見過ごしてしまったRPGファンの方も多いと思うが、じつはこうしてゲーム面をしっかりと作ってある作品こそ重要なのである。その証拠に、ぼくがこれを薦めたRPGの勇者(生きているのか、RPGだけをしているのか、わからないような連中たち)は、例外なくスーッとこの世界の罫におち、やれニカデマスがどうの、ミノタウロスがどうのと、RPG特有の言葉をしゃべるのがオチだった。かくいうぼく自身もその1人で、作品全体の『指輪物語』をパロッド味に感心し、キャラクターにオークやミノタウロスといったモンスター類まで集められるのを喜び、最後の謎をといたらマニュアルにもない55番目の魔術を手に入れたりして、何とも言えない気になったのを覚えている。

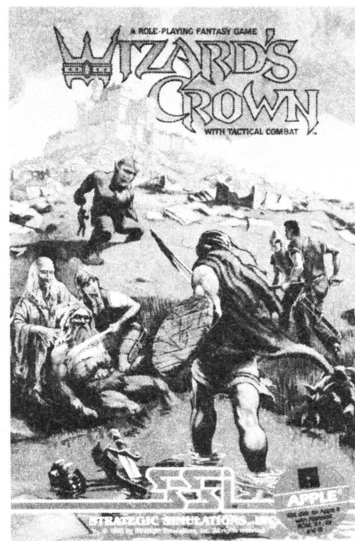
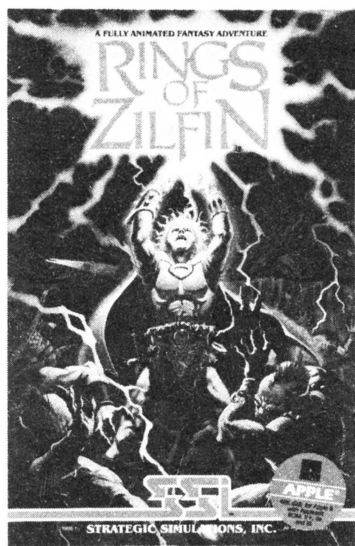
つまり、ちゃんと続篇のファンタジーIIという伏線があったのである。

今回は、前作の世界の南にある島が舞台。再び悪の魔術師ニカデマスの魔の手がのびる。キャラクターは前作で手に入れたニカデマスの杖と55番目の魔術以外は、再び裸一貫となって、この世界を探る……というもの。嬉しいのはIのキャラクターをIIに移せるばかりか、逆にIIから始めてIを行なうこともできるという点。こうしたコンパチブル性は、“バーズ・テイル”以来一般化してきたようだ。

以上3作、どれも水準以上の出来ばえといえる(何とオソロしい)。たとえば“ウィザードリィIV”が出なくても、SSI社がある——こちらをそんな気にしてくれる快作ぞろいだ。

RINGS OF ZILFIN
WIZARD CROWN
PHANTASIE II

以上3点ともSSI社



オールザット ウルトラ科学

連載第16回 ナマグサイお話



文/鹿野 司(サイエンス・ライター)

先月、鹿野センセイはいい人だななんて書いたのは、きっと担当編集者の頭のネジがどっかゆるんでいたせいです。今月の原稿は遅れに遅れ、原稿をいただいたのは締め切り1週間後、あーあ、はやめに設定しといて良かった。そのうえ、イラストレーターの米田さんはテレバシーネタのアイデアをずーっと練っていたというのに、見事にうらぎられました。ところでこの話、つづくんですかあ、鹿野センセイサマ!!

あなたは、現在日本全国で密かに進行中の、あの“ナマグサ現象”にお気づきであろうか？

この事実に気が付いているのは、ごく一部の、感覚の鋭敏な人間に限られているようだ。そのため、これは、特定の異常者だけが体験する、幻覚にすぎない、と考える人もいる。

しかし、それは、確かに、着実に進行しつつある。しかも、その勢力範囲は徐々に拡大しつつあるのだ。

この“ナマグサ現象”とは、つまり空気がなんともいえぬ、ナマグサイ臭気に覆われる現象だ。もちろん、それは四六時中、そうになっているわけではない。多くの人々が気づかぬ、ひそやかなときにかぎって、その現象は進行している。

ワタシがその現象に初めて気が付いたのは、今から8年ほど前のこと。ち

ょうど、青雲の志を抱いて、この東京にやってきたときだった。

第一章

「世田谷の夜は妖しく香る」

当時、ワタシは世田谷のとあるアパートに暮らしていた。頃は、ようやく東京の生活にも慣れて、ひとごちついた6月、梅雨ときである。

その日はたまたま、深夜の散歩に出かけたのだった。理由は、はっきり覚えていないが、おそらく夜食の買い出しをしたかったのだろう。梅雨ときの雨が、上がるか上がらないかの霧雨となった、じめじめとした夜だった。

部屋から出て数歩あるいたところで、ワタシはただならぬ雰囲気を感じて、思わずつぶやいた。

「むむむ、ナマグサイ……」

正確にいうと、それはあたりまえの

魚のナマグサさとは、やや違っているようだった。ナマグサに近いが、必ずしもそうとはいえない。えもいわれぬ、奇妙な臭いののだ。

こんな深夜に、不思議なこともあるものだ、と思いながらも、かまわず歩き続けると、こんどは舗装された道路の上に、見なれぬものがある。

近寄って、観察するとそれはなんと、食用がえるの糞死体だった。

「ううむ。東京にも、こんなかえるがいるんだなあ。ナムアミダブツ」

と、仏教系高校出身のワタシは、つぶやいたのだった。

このようなかえるは、我が故郷のように、地面が舗装されつくした土地では、ちょっとお目にかかることはできない。ずいぶん、珍しい物を見たものだ、と感心したのを覚えている。

ところが、気が付くと、路上には、



それと同じ無数のモノが、点々ところ
がっているではないか。

たいていのものは、ぺちゃんこに潰
されて紙のようになっており、御丁寧
な事に、その上にタイヤの溝の跡がな
まましく残されている。どうやら自
動車にひき潰されたらしい。

「なるほど、これがナマグサの原因
だったのか」

と、ワタシは勝手に納得してしまっ
た。後に、それはそうではないという
ことが徐々に明らかになっていくのだ
が、とりあえずはそれが最も合理的な
説明に思えたのだ。

よく怪談話などで、「ナマグサイ風が
吹いてくる……云々」ということをい
うけれど、このことだったんだな、と
も想像した。

なにしろ、ナマグサイ風などという
のは、それまで全く体験したことがな
かった。そのため、これは一種の慣用表
現のようなものか、と思っていたのだ。

ところが、現実にはここにそのナマグ
サイ空気がある。昔の怪談の多くが、
東京で作られたことを考えると、東京
には非常に古くから、かえるがひき潰
されていたのだらうな……。

しかし、なにゆえこれほど大量の食
用がえるが、路上で悲惨な死体をさら
しているのだろうか。これは、かえる
の体に残された、生々しいタイヤの跡
が、推論の助けになる。

かえるには、我々がふだん思ってい
る以上に、原始的なところがある。つ
まり、かれらは動いているものを見る
ことは出来るのに、静止したものは、
全く見ることができないのだ。

これは、ただ無視しているのではな
く、本当にみえないのだ。その証拠に、
かえるの脳の視覚野に当たる部分に、
興奮が全くあらわれない。

よく、「蛇ににらまれたかえる」とい
う表現を、怖気づいて身動きできない
状態のたとえに使うが、実はこれはそ
うではない。かえるに近付く蛇はゆっ
くり動いているので、かえるには全く
見ることができない。べつに蛇ににら
まれたために動けないのではなくて、
動く理由がないから動かないだけのこ
となのだ。

もっとも、これは人間も似たような
もので、網膜上に静止した像は数秒で
見えなくなってしまう。そのため、網膜
の上にある毛細血管は、目に見えない。



まれに(頭をぶつけたときなど)、目
の前をお星サマがちらちら飛ぶことが
あるが、これこそ網膜の上にある、毛
細血管が見せる映像なのだ。急なショ
ックで、血液の流れがいびつになり、
その圧力刺激を、網膜が光の点と認識
しているわけだ。その証拠に、目の前
を飛び交う星のコースを良く見ると、
一定の道にそっていることがわかる。

網膜上に静止した像は、数秒で見え
なくなるが、だからといって何かをじ
っと見つめてもそれが見えなくなるこ
とはない。

それは、人間の眼球が常に小刻みに
ふるえているためだ。これが、網膜上
に映像を固定して、見えなくなるのを
防いでいる。

ところで、かえるは動いているもの
しか見えないだけでなく、何か動くも
のが目の前をよぎると、ぴょんと一歩
だけ前方に飛び出す性質がある。これ
は、非常にメカニカルな反応で、目の
前を通ったのが、何であろうと飛び出
してしまう。

自然状態では、これはたいてい餌に
なるハエなどの昆虫なので、かえるは
こんな単純なメカニズムだけでも、じ

ゅうぶん食事にありつけるわけだ。

ところで、一体どうして、世田谷の夜のかえるたちは、自動車にひき潰されるハメにおちいったのだろうか。

これは、想像だが、おそらくこうであつたのではないだろうか。

なんらかの理由で、道路に出てきたかえるの目の前に、突然自動車の前輪のタイヤが通り過ぎる。すると、これを見たかえるは思わず、前方にぴょんと飛び跳ねるわけだ。むろん、自動車の速度は早いから、前方に飛んだところで、それにひき潰されるわけではない。

ところが、一步前へ出たところで、今度は後輪がやってくる。そして、ぐしゃ、というわけ。あわれかえるは二次元の世界へ旅立っていくのだった。

この時のかえるの犠死体は、数十メートルに一つはあって、一体どこにこれほどの食用がえるがいるのかと不思議に思ったものだった。しかし、しばらく世田谷に暮らすうち、このようなことはたびたびあり、すっかりなれっこになってしまった。何処に住んでいるのか今もってわからないが、世田谷はかえるの住む土地である、ということは間違いない事実のようだ。

ナマグサ現象の、第一段階はこのように世田谷ローカルな現象だった。それも、梅雨どきなど、じめじめした夜に限られていた。

ところが、近年広がりつつあるナマグサさは、そのようなものではない。

これに気が付いたのは、一昨年冬の早朝のことだった。

冬の朝だから、もちろん気温はかなり低い。ワタシは冷たい空気のひんやりとした感じというのが割と好きなので、徹夜仕事の気分転換に外の空気を入れるために、窓を開けたのだった。

すると、乾燥した冷たい空気なのにも関わらず、あのナマグサイ臭いが混じっていることに気が付いたのだ。

一体何事か、と思ってあわてて窓を閉めたが、原因は結局分からずじまいだった。そのうえ、それ以降、寒い朝にはしばしばその臭気を感じるようになっていったのだ。

どちらかといえば、曇りなどで湿気が多い日のほうが、ナマグサを強く感じるのだが、乾燥していても臭うことがある。

ナマグサ現象が最も起きやすいのは、早朝であることが多いのだが、しだい

に真夜中でも起きるようになってきている。

今年などは、かなり頻度が高くて、早朝ならほぼ毎日、この現象が起きているようだ。

さらに、驚いたことに、これは東京だけに限られたことではないことがわかってきたのだ。

ワタシは仕事の関係で、結構全国のあちこちに取材に出かけるのだが、その取材先で、やはりこのナマグサ現象を体験するようになってきたのだ。

たとえば、秋田や新潟、埼玉、さらには名古屋でもこの現象を体験している。

少なくとも名古屋では、昔はこのようなことは全く無かった。だから、これがごく最近になって始まったことがわかる。

多くの経験から、このナマグサ現象は、温度と強く関係していることがわかってきた。

温度が低い状態ほど、このナマグサ現象は顕著に現れ、秋田などでは日が照っている状態でもこれが起こるのだ。

ただ、このナマグサは、かなり微妙なので、ワタシがこれを感じた時に近





くの友人に同意を求めても、なかなか感じ取ってもらえないことが多いのだ。

たまに、ナマグサの強いときなら、分かってくれることがあるのだが、大抵はワタシ一人しか分からないようだ。

そこで、ひょっとすると、このナマグサは、ワタシの幻臭ではないかともうたぐってみた。つまり、冷たい空気を吸い込むことで、その刺激をナマグサと感じるようになっていたのではないかと考えたのだ。

そこで、冷蔵庫の製氷室に頭を突っ込んで冷たい空気を呼吸してみたのだが、この場合はナマグサ感覚は現れない。やはり、ナマグサは現実の現象と考えるのが妥当だろう。

しかし、このナマグサ現象が全国規模で広がっているのは一体どうしてなのだろうか。

一つ考えられるのは、これは細菌によるものではないか、ということだ。

魚などの生臭さ、というのは魚の肉そのものの臭いではない。実際、非常に新鮮な刺身は、生臭さがほとんど無い。

ところが、魚の表面についた細菌などが、魚のタンパクや脂肪を分解すると、生臭さの原因になる物質が作られ

るのだ。

ナマグサ現象も、これと同じと考えると、ナマグサ細菌が全国的に繁殖しているということになる。

ナマグサ現象の特徴は、寒い朝によく起き、日が照り始めるとナマグサが無くなることが多いということだ。

つまり、ナマグサ細菌がいるとすると、それは低い温度で増殖し、寒くない程度の温度にはむしろ弱い性質があると考えられる。

冷たい温度では、大抵の細菌は繁殖力がにぶるから、低温に強い細菌は冷え込んだ深夜から、早朝にかけて、他の細菌をおしのけて増殖できる。また、昼間は繁殖力がにぶるので、他の細菌に居場所を取って代わられたり、意識できるほどつよいナマグサを発生できないのだろう。

こう考えると、割と納得できるが、しかし、そうでない可能性も多い。なにしろ、そのナマグサ細菌は一体何を食料として繁殖しているのだろうか。

下水道があまり完備されていない世田谷ならば、これも納得できるのだが、名古屋ではこれはちょっと考えられない。ゴミなどの可能性もあるが、ゴミ

などほとんどない所でもこの現象が起きるので、それもまた証拠として弱い。

実をいうと、これまでこの臭いをナマグサイといってきたが、必ずしもこれはナマグサイとは言い切れないところがある。

ナマグサというより、一番よく似ている臭いは、コピーを動かすときに臭うあの臭いなのだ。

このナマグサ現象に同意してくれた友人の一人は、この臭いをオゾンの臭いと似ている、といっている。

そういわれてみると、オゾンの臭いというのは、ちょうどこんなだったような気がする。

コピーを動かしている時臭うあの臭いは、紙にトナーを静電気でくっつけるときにできるオゾンの臭いなのだろうか。このへんはちょっと不勉強でわからない。

もし、この臭いがオゾンの臭いだとすると、細菌説は改めなければならない。はたして、ナマグサ現象の正体は一体なんなのだろうか。

読者の中で、ナマグサ現象について何かお気付きの人は、ログインまでお手紙くださいな。

火浦功、落ちる! ●ノンフィクション・ゲームSF

あなたはSF作家です。

しめ切りは、とっくにすぎています。

あなたの使命は、たび重なる編集者の攻撃から身をかをし、雑誌の校了日まで逃げて逃げて逃げまくることにあります。

さあ、あなたは見事、原稿を落とすことが出来るでしょうか？

そして、雑誌に穴をあけることが出来るでしょうか？

あぶないゲーム小説。

今スタートです!!

*

RRRRRRRR……

おっと、い・き・な・り電話。

さあ、あなたは、この電話を取るのでしょうか？

A=取る。

B=誰が取るもんか。

*

Aを選択した人。

「はい？」

『へーっへっへ、先生、いましたね？ 実は、すぐ近くの電話ボックスからかけてるんですよ。もーお逃げられませんかからねー。覚悟を決めていただきますぜ』

*

一方、Bを選択した人。

あなたの選択は正しかった。しかし……。 居留守が通用するのは、校了日の一週間前まで。ギリギリまで追いつめられた編集者を、甘く見てはいけません。

空しく鳴り続ける呼び出し音を聞きながら、編集者は、固く決意することでしょう。

『野郎～、また電話を冷蔵庫にしまってやがんな～。こうなったら仕方がない。直接乗り込んでって、いやでも原稿書かせてやる!!』

とゆーわけで。

AだろうがBだろうが、いずれ編集者は、あなたの仕事場に、おしかけてきます。

血相かえて、獵銃もって、おしかけてくるのです。

「やばい！」

当然、あなたは、あわてます。

「一枚も書けてないのに、どうしよう!？」

おろおろおろ。

まさに、その瞬間。

どんどんどんどん!

仕事場のドアが、激しくノックされました。凶悪なノックの仕方からみて、編集者にまちがいありません。

さあ、あなたは、その時……？

A=心を入れ替えて原稿を書く。

B=窓から逃げる。

*

Aを選択したあなた。

あなたはゲームの主旨を取り違えています。

もう一度、最初からやり直してください。

*

さて、B。窓から逃げ出すことには、成功しましたが、ここで油断してはいけません。編集者は、決して諦めないのです。

「待て～、この野郎～!!」

ほら、予想どーり追いかけて来ました。

そこで、あなたは……？

A=走って逃げる。

B=手持ちのアイテムを確認する。

*

Aを選択したあなた。

画面の右端をごらん下さい。

あなたの体力値は、たったの11ポイントしかありません。それにひきかえ、編集者の体力値は99ポイントもあるのです。

もう、おわかりですね？

そうです。あなたは、つかまってしまったのです。

「へっへっへっ。じたばたするんじゃないねえ。——さあ、一緒に来るんだ。印刷所に、特別室が用意してある。どうでも、原稿はあげてもらうぜ」

「た～すけてくれ～～～っ!!」



*

*

*

*

「終わった。なにもかも……」

*

*

*

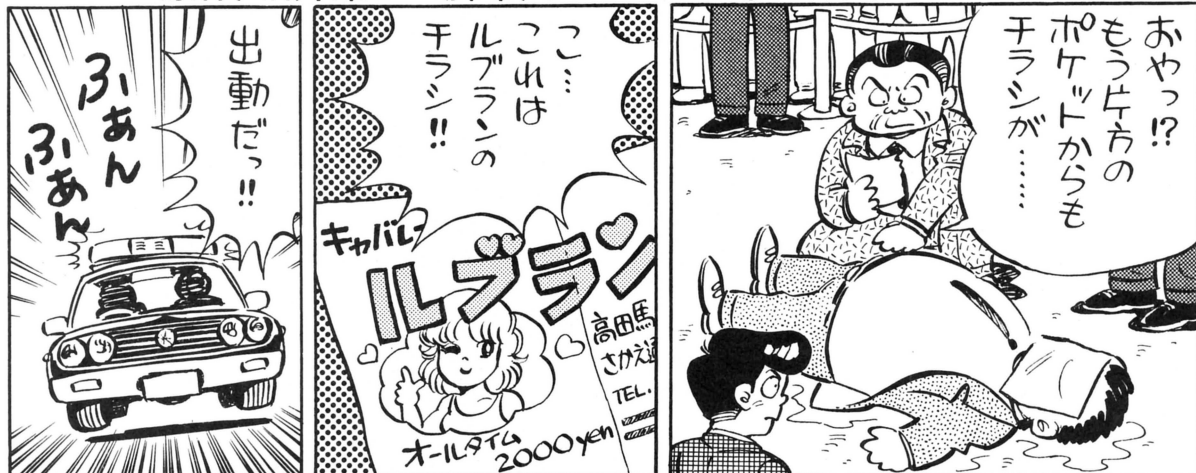
めでたし、めでたし。

人気
急上昇!!
連載第2回

社会派推理アドベンチャー漫画 LOGIN SOFT

オホーツクに消ゆ

原作/堀井雄二 脚本/ゲアセン上野 作画/ガスコン金矢



パソコン版も好評発売中です!!

オホーツクに消ゆ

発売機種

PC-6001/mkII/SR/6601/SR対応 カセットテープ2本組 3,800円	PC-9801/E/F/M2対応 5インチ2D,2DD,2HD 6,800円
PC-8801/mkII/SR/TR対応 5インチディスク2枚組 6,800円	FM-7/77/NEW7対応 5インチディスク2枚組 6,800円
	MSX対応(32K) カセットテープ2本組 3,800円

アクション・ロールプレイングゲーム

英雄ヤマトタケル

原作/豊田有恒(祥伝社刊)

好評発売中!

PC-8801/mkII/SR/TR対応
PC-9801/E/F/M/U対応

6,800円

データログ DATA LOG

情報ちゅーもんほど、持ってウレシク、見て楽しいものはありません
その情報を、ログイン流の味つけて調理してご家庭まで出前するのがデータログ
今月も、おいしいネタがいっぱいそろって、ヨダレが出そーだぜ！

NEW PRODUCTS

DATA LOG

今月も、パソコン雑誌のくせに、あんまりパソコンの記事のないページができあがってしまった。きっとこの記事を書いている今、メーカーさんは、マイコンショーに備えて、必死になってるに違いない。しかし、ログインのニュープロはネタに困ることはない。巷にはパソコン以外にも役に立つものや画期的なものがゴロゴロしてるのだ。さあ、明かるい社会生活のための必読ページ、ニュープロのコーナーがはじまるよ〜ん！

不思議な不思議な立体空間
わたしの夢もかなえて欲しいのッ

3Dメガネはもういらない 動く立体映像"D-Vision"新登場

今は亡き、懐かしの筑波科学博では、立体映像が大人気だった。分子の空間に、自分が漂ってる錯覚起こすものや、いきなりヤリが飛んできて、思わずよけちゃうものなど迫力満点だった。

ただチョット気になったのは、あの赤と青の3Dメガネが使われてたこと。バック・トゥ・ザ・フューチャーで、マーティンが、30年前にタイム・トリップした時、彼のパパをいじめる、ピフの仲間のひとりが、あのメガネをかけていたのを覚えているかい？ あのメガネは、昔からある、カビのはえた立体画像手段なんだ。

もちろん科学博では、このメガネだけで立体表現していたのではなく、あくまでも補助的手段だったが、やっぱり最先端ショーなのにねって感じて気になっていたんだ。あのメガネ、ど

う見てもぶカッコウだしね。

な〜んて、どうでもいいことこたわってたら、あの手のメガネを使わずに、しかも、動かすこともできるっていう、立体映像システムが開発された。それが、この"D-Vision"なんだよ。

なんでもマジックミラーをうまく使ったとかで、実像、つまり形ある、実在する物と、立体映像を巧みに重ね合わせる事が、できるんだそーだ。

写真が小さくて、わかりにくいかもしれないが、下の砂漠をイメージした舞台は実物で、上のアラビア風の2人は、立体映像なんだ。立体だから、反対側の窓から覗けば、背中が見える。それが、喋ったり、動いたりするんだから、「ア〜ラどうしちゃったんでしょ、不思議ねエ」の世界なんです。

写真は小さい方のシステムだが、もっと大きなものもあるっていうから、楽しみなね。いっそ、僕が入れるくらいのもん作って、毎日、新田の恵利ちゃんとデートしてる映像みせてくれたらなア、なんて、ちょっと無理だね。



◆写真は小型タイプで外形寸法100(W)×100(D)×170(H)センチ。ウィンドウ面積90(W)×30(H)センチ×4面。新規製作費ハード600万円、ソフト約1,300万円。お問い合わせは、(株)電通映画社 映像システム部 ☎03-544-9270まで。

携帯ワープロなんか目じゃないぜ
やっぱりゲームができなきゃね

プリンタに続きディスクもついた MSX2ワープロ第2弾登場!

24ドットプリンタに文節変換ソフトを標準装備したMSX2 FS-4500が出たのがこの3月。こいつあ、はがきOK、B4のペーパーもOK、さらには英文までこなしちゃうっていうんだから、ワープロ派には、こたえられない内容だった。当然、売れ行きも大好調。

これに気をよくした松下さん、基本機能はそのままだ、今度は3.5インチフロッピーディスク内蔵型を登場させた。それが、この「FS-4700F」だ。

■プリンタ、ディスク、文節変換ソフト内蔵のMSX2パソコン「FS-4700F」。テレビがあれば、本体だけで、本格日本語ワープロが楽しめる。価格は158,000円。お問い合わせは、松下電器産業(株)情報機器部 ☎06-908-1151まで。



保存文書は、A4サイズで約250ページ。サスガにディスクの威力は大きい。もう非の打ちどころがない、本格派パーソナルワープロと言えるだろう。

もちろんMSX2としても、ディスクは光るぜ! なんてたって、ログインがてがけるヒランヤの謎は、ディスクなしでは、手が出せないもんね。

**NEW
PRODUCTS**
DATALOG

素直な対話から理解は生まれる
コンピュータとだっておんなじさ

世界初の家庭用人工知能 「セガ AIコンピュータ」は教育機

いやーな梅雨があければ、一気爽快夏休み。♪モイイクツネルト、ナツヤスミ~~~~、なんて鼻歌うたっちゃう。

ところがどっこい、夏休みには、待ってましたとばかりにでる宿題の山、山、山。ぬあんでこんな紙の山を相手に貴重な青春時代を費やさなきゃならぬ一んだい! とお怒りなのはごもっともですが、そこはキミ、学生さんなんだから観念して、小学生だったら、絵日記からではじめなさい。

なに! 絵日記の書き方がわからない? めずらしいヤツだな。じゃあ、これを貸してやろう。「セガ AIコンピュータ」だ。

絵日記用ソフトのはいったROMカードをボンと差しこめば、「こんにちは、キミは誰?」とコンピュータが話しかけてくる。キミとコンピュータが対話をすることで、コンピュータがフンと納得すると、こんなもんでどう? とコンピュータが日記の文を書きあげてくれる。そこで気に入らないところを自分で修正したら文章はできあがり。絵のほうは、OGしちゃうってわけだ。

ここでこの機械のエライところは、話しこばで入力しても、ちゃんと理

解してくれるという点だ。たとえば会話中にわかんないことがあって、「ソレなに?」とこちらが尋ねると、「ソレ」をちゃんと理解してくれるってわけだ。もちろん、「なに?」でも「なんですか?」でも「なんだ?」でもちゃんと話を通じる。

こちらが素直な気持ちでコンピュータに働きかけていくことを前提につくられているから、AI=人工知能コンピュータなのだ。

このマシンで使われている言語は、prologという、今までは、大学や企業の奥に鎮座している大型機でしか使えなかった人工知能用言語だ。

このマシンには、機能のスケールダウンを避けるために、prologのソフト実行部分だけが搭載されている。だから、自分でプログラムを組んで走らせることはできない。

そのかわり、ROMカードやカセットで供給される、幼児用から一般用にいたるまでの教育ソフトは、それぞれの分野の専門家が知恵を絞って作りだしたものが用意される。

入力装置は、キーボードの他に、B5サイズのタッチタブレット、マウスによく似たカーソルコントローラが標準装備されている。

さあ! これでお勉強すれば、夏休みの宿題やらなくてもゆるしてもらえらる……と思うのは甘い!

■「セガ AIコンピュータ」のCPUは16ビット。画像処理にはMSX2相当のものが使用されている。オプションに、フロッピーディスク・ユニット、RS-232C端子、プリンタ端子等が用意されている。価格は87,500円。ソフトは別売。お問い合わせは、(株)セガ・エンタープライゼス ☎03-743-7487。



3種の神器をまとめてしまった
何だかヒジョーに得した気分

電話・FAX・コピーがまとめて
安さも感動[®]パナファクス UF-5[®]



■大きさは、130×310×248ミリ。G3ファクシミリとしては最小。FAX、コピーとも、感熱記録方式を採用。電話は、オートダイヤル、リダイヤル等の機能がついている。お問い合わせは、松下電送(株) ☎03-535-6200まで。

電話に飛びつく、FAXに走る、コピー機に並ぶ。新入社員は、自分の机と椅子があると云ったって、靴の底を減らしてはじめて一人前。よほど偉くない限り、座ってりゃいいもんじやない。

オイラはそんなに哀しい社会人じゃないぜ、希望に満ちた学生さ、という諸君にも一言。思い出してほしいな、試験前の文房具屋の大行列。それと修羅場の試験前夜。試験範囲だと念を押されたプリントがない！ とか問題集の解答をなくした！ とかの大騒ぎ。迷惑と知りつつ友達に長電話をかける。一語一語を書きとった、あの辛い作業。

以上、少しでも胸にグッとつまるところがあった方々、パナファクス UF-5[®]をどーぞ。多機能電話とFAX、それにコピーの3役をこなす、1台のマシンなのだ。それで値段は38万円。3台を別々に買ったとしたら、考えられない感謝感激価格なのだ。

サイズが小さいのもイイ。机の上に置いても邪魔にならない。また、壁掛けタイプにもできる省スペース設計。オフィス・商店・家庭、どこでも歓迎されることうけあいだ。

学生諸君が、こんなにイイ物を手にしたら、ますます怠惰になりそう。持ち込み可、ただしコピー不可の試験に、堂々と「これはFAXのノートだ」と威張ってのりこんだりしないよーに。

「小さいことはいいことだ！」
コンピュータもひとりに1台

高機能ポータブルコンピュータ
「PC-1600K」新発売

「大きいことはいいことだ！」その昔こんなCFがはやったもんだ(キミたちは知らないだろうなあ、きっと)。あれから十年。大きくなったモノはあんまりないけど、いろんなモノが小さく変身しちゃってると思わない？ 大判焼、チョコレート、クロック、カップ入りアイス……(うわっ、食べ物ばっかし！)。近頃は犬まで小さいのがはやりだし、おサツ、電卓、ウォークマン、……そして、コンピュータ。

実はワタシはこれが言いたかったの



■本体は69,800円。他にオプションで、A4サイズの紙に4色で印字できるプロッタプリンタ(69,800円)、小型・軽量のポケットディスクドライブ(39,800円)の一体化が可能。お問い合わせは、シャープ(株) ☎03-260-1161。

だ(どうだ！ ワザとらしいだろう)。コンピュータもどーどん小さくなってんだけど、逆に性能はグンと良くなってろ。新発売の高機能ポータブルコンピュータ「PC-1600K」は、このクラスでは業界初の、漢字機能を搭載したスグレもの。「ぎょーかいハツ」、うーん、重厚な響きだ。しかも、標準RAM 16キロバイトに加え、2個のプログラムモジュールが増設可能なため、小型でもデータ処理能力はパソコンなみ。各種のインターフェイスも内蔵している。小学生の時、体がちっちゃいくせに頭はいいし、運動神経もバツグンなヤツ、いたよね。まあ、そいつみたいなヤツだと思ってくれれば間違いない。

ちなみにこのコンピュータ、単3乾電池4本で動くのだ。食いしん坊のワタシよりずーっと経済的。コイツに足をくっつけてワタシの代わりに歩かせようか、と考えている今日このごろだ。

いつの時代にもまならぬモノ
それがお天気なのです

その昔はゲタ、今は……
「気象衛星「ひまわり」画像解析システム」

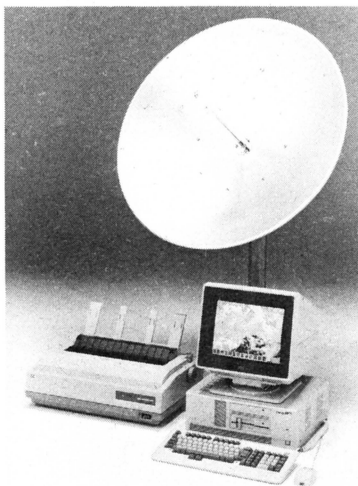
「天気予報の時間です。まず、気象衛星ひまわりがとらえた雲の動きを……」

なんでお天気おねーさんて、みーんなあんなにニコヤカなんだろうね？

そういやあ、昔やってた「お天気ママさん」、あれはどこ行ったのかね。ま、オバサンよりはおねーさんがいいけど。で、なんでこんな話してるかっていうと、パソコンで天気予報ができるシステムが開発されたのだ。気象衛星ひまわりの観測したデータをパソコンで受信・分析できる、「気象衛星「ひまわり」画像解析システム」がそれ。

マウスを使っているの、操作が簡単。衛星から送られてくる画像に、見やすいように色づけすることができるし、画像の連続表示も可能。テレビでやってるみたいな雲の動きなんかパソコン画面に表示できるワケだ。

キミが将来、思わずお百姓さんとかお弁当屋さんとか、お天気で収入が左右されちゃうような仕事をめざしちゃったりしたらだー、ぜひこのシステムを思い出してほしい。これからは、自営業もハイテクの時代だぜい！



■システムの一式。パーソナルコンピュータFM16β(HDIタイプ)に、パラボラアンテナと画像解析プログラムの組み合わせで構成され、システム価格2,755,000円。お問い合わせは、富士通(株) ☎03-216-3211まで。

多機能だ多機能だと威張ったって
平凡な機能じゃもうつまらない

留守宅の自分の部屋を盗聴できる 多機能留守番電話“テラン”

電電公社がNTTになってからというもの、電話機があれやこれやと驚くべき種類発売された。ログイン読者の方は、ファッションブルな電話など目もくれず、「やっぱりモデム電話しかないぜ」とイキまいておられることだろう。

多機能電話にしても、数は多く出たものの、その機能はどれも行きつく所に行きついた感がある。しかし、この“テラン”の機能の中には十分注目に値する新鮮な機能がついているのだ。それがルーム・モニター。

外出先から留守宅に電話をかけると、部屋の音を聞くことができるのだ。泥棒が侵入していないか、テレビやステ



★ルーム・モニターのほか、留守番電話機能、イタズラ電話を撃退するスピーカー・モニター、伝言機能、マーク・メモ等の機能がある。価格は45,000円。お問い合わせは、ユビテル工業(株)☎03-406-1711まで。

レオがつけて放しになってはいないか、寝かしつけて出てきた赤ちゃんが泣いてはいないか、そして息子が良からぬ友達を集めてドンチャン騒ぎをしていないか、などの確認をすることができるのだ。ただ、こうなると些細な音でも気になってきそうではある。

くれぐれも、疑心暗鬼にならないよう、ご忠告申し上げます。

**NEW
PRODUCTS**
DATALOG

おませ、ソニーの新製品!!
操作カンタンな復唱テレコ出る!

ウォークマンよりもちょっと賢い “ICリピーター”しんはつぶあい!

突然ですが、インタビューなんかを録音したテープを文字にする「テープ起こし」って作業は、ターイヘンなんですよー。速記の技術のある人ならともかく、ない人は、巻きもどし・再生をテープがすり切れるほど繰り返さなきゃいけないんだから。

でも、このカセットコーダー“TCM-R1”があればだいじゃーび。テープの再生中、常に音声デジタル信号にし続けてしまう。だからリピーター再生モードの時にテープを一時停止すると、停止直前の8秒(または4秒)の内容を自動的に何度でも繰り返し、聞かせてくれちゃうのだ。

どーしてこんなスグレモノができてしまうかというと、それはICメモリーによる「電子リピーター機能」のおかげなのである。われわれ編集者は、この先端技術に感謝しなくてはならないのである。ソニーに足を向けて寝てはいけないのである。

編集者のみならず、英会話を修得できないでいる君にも、このレコーダーは神器となるだろう。なんたってヒアリングはエーゴの基本だもんね。

手元のリモートスイッチで簡単に操作できるので、とっても便利よ。別売りのフットスイッチを接続すると、両手が自由になるので更に便利になる。



★リピーターボタンを押すだけで、繰り返し聞きが簡単にできる。本体“TCM-R1”、20,600円。ボディカラーはブラックとパールホワイト。重さは320gと、軽量。お問い合わせはソニー(株)お客様ご相談センター☎03-448-3311まで。

月火水木金曜日の妻たちへ
テレビ有効利用へのおさそい

ライトペン1本の簡単操作 ホームビジョン“おたのしみ”



★カラーモニター、コントローラー部、モニターケーブル、ライトペン、専用バック「四季の料理100選」が基本セット。価格は、基本セットのみで、348,000円。お問い合わせは、三洋電機(株)☎06-901-2329まで。

主婦にとって、テレビは必要不可欠だ。誰もいない昼間、黙々と家事をひとりでこなす間、結構長い時間テレビがつけられているよーだ。外の世界を知り、超現実的なドラマに危険な幻想を抱いているらしいことも、近頃明らかになってきている。

この“おたのしみ”、まずはテレビなのだ。ただし、これまでになく主婦が建設的に活用できるテレビなのだ。お母様方が、一歩後ずさりしないように、「ホームビジョン」と銘うってはあが、いわば家庭内集中管理制御装置なのだ。ライトペンだけで操作が可能なのも、奥様用ならではの配慮といえよう。

基本機能としては、ライトペンでの伝言の書き込み、カレンダー表示、タイマー表示、100種のメニュー表示がある。その他、お風呂の水位・温度、火災、ガス漏れ、侵入を知らせるセキュリティ機能、電気錠の開閉、ドアホン・来客モニター、電源の入・切、部屋の温度・湿度表示など、幅広く活用できるようになっている。

これで、家事の一部は大幅に合理化されて、クダらないテレビの視聴時間も減るのは確かだ。しかし、主婦の余剰時間の行動には、制御はきかない。

オーディオとビジュアルが合体の
画期的マシンがでたんぞ

“PAGO PAGO”が、専用の学習用 テープをひっつけて、やって来た

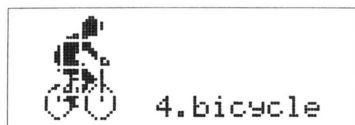
これはタダものではないぞ(ま、もちろんタダじゃなく、49,800円なんです……)。発売元はあの旺文社だ。信じられないでしょ。中三時代のオープンシャですよ。

天下のナショナルと共同開発した、このPAGO PAGO(パゴパゴ)は、オーディオとして楽しむだけでなく、なんと、液晶文字板に、文字や数字や図形が表示される。しかも、それが動いてしまうのだ。ビジュアル面でも卓越した機能を持っているのである。

大きさは、コンパクトな文庫本サイズ。手軽に持ち運びできるって寸法だ。これからの季節、海や山のお供にぴったりなのだ。

でも、よく考えてみなさい。あの旺文社が、アソブための製品を出すわけがない。そーです、これは、ティーチング・マシンとして本来の威力を発揮するよにできているんですよ。専用のソフトテープ(LEM)には、「中学ジョイジョイ英単語・連語1500プラスヒアリング」や「百万人の英会話」などがありまして、見て、聞いて楽しく、らくらく勉強ランラン♪♪ 視聴覚を使って学習を効率良く、進ませることができるのだ。

ま、人生何事も勉強だよ、というおハナシでした。

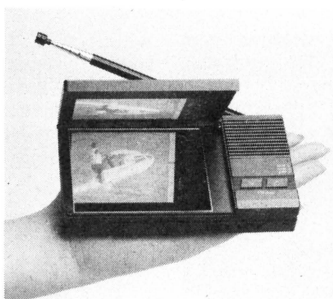


★オーディオとビジュアル面が揃った画期的なティーチング・マシン。PAGO PAGO(パゴパゴ)。定価49,800円。色は、オレンジとグレーの2色。お問い合わせは、(株)旺文社ビデオ開発室 ☎03-266-6013まで。



ブラウン管に回しげりをいれろ
もう走査線なんかには用はない!

ボタンひとつで巡るチャンネル 3万円台の安価“TV-2000”登場



★39,800円でポケットカラーテレビが登場。サイズは147×84×27.7mm。重さも365グラムと軽量。単3型乾電池のほか、家庭用電源や充電式電池、カーバッテリーなども選べる。お問い合わせは、カシオ計算機(株) ☎03-347-4830。

42.195キロ。この鬼のような距離を、マラソンランナーは黙々と一人でひた走る。まったくマラソンほど孤独なスポーツはない。2時間半もの間ランナーはたった一人で闘い続けなければならない。他のチームスポーツならばアドバイスしてくれるだろう、コーチも監督もチームメイトもマラソンにはいないのだ。そのためランナーは、フォームの乱れもペース配分もレース順位も自分で判断しなければならないのだ。まったくワキウリさんも宗さんも、たいへんだよね。

そんなマラソンランナーのみなさんに、この“TV-2000”を私はおすすめしたい。このポケットテレビ、従来のコンパクト、軽重量に加え、さらに画像の鮮明化でより見やすくなった。そしてなんとこのテレビがマラソン向きである最大の理由は、チューニングキーを押すだけで自動的に電波受信状態を判断、調整してしまうオートチューニング機能があることだ。これならば走りながらもボタン一発で自分の姿が見られるというものだ。もちろん画像は総天然色でバッチリだ。

マラソン王国の復活のため、各選手の方々、TV-2000を手にレースに出場しましょう。自分のフォームの修正にも、お茶の間にうける渋い表情の調節にもつかえますよ。

0.004秒の思いをこめて
ピアノソナタをディスクで贈ろう

最新式ピアノ自動演奏システム “ヤマハピアノプレーヤー”

ホロビッツさんを招いて自宅でピアノコンサートをひらきたい! と思ったって、ちょっとやそっとのことじゃ実現するはずはない。そこで、あったけのお金をはたいてオーディオ機器を買いそろえる、というのがこれまでの常識であった。しかし、ピアノのナマの音を再現するには、どんなド高級な機械にも限度がある。

それじゃ、ほんとのピアノを鳴らしてしまえ、と登場したのが自動ピアノだ。

この自動ピアノは、1920年代のせん孔ロールペーパーによる自動ピアノとはわけが違う。光センサーで打弦スピードを0.004秒ごとに検出して、3.5インチフロッピーディスクに記憶してしまうのだ。

自分の弾いた曲が、どの程度人の心を感動させるか、客観的に聴いてみるもよし、有名ピアニストと連弾するもよし、ピアノでカラオケするもよし、ピアノの音が大好きな人には、いろんな楽しみ方が考えられるね。

MIDI端子もついてるから、パソコンにだってつなげちゃうんだぜ!

★リモコンで曲目の指定や、音量調節、くり返し演奏のコントロールができる自動ピアノ“MX-100R”。価格は、800,000円。再生専用の“MX-100”は、700,000円。お問い合わせは、日本楽器製造(株) ☎03-572-3111まで。



BOOKS

DATALOG

たいしたもの、人間を十人十色というように、本屋さんにも、その場所、店舗の造りなどによってそれぞれ性格がある。オフィス街のどまん中ならビジネス関係の本が中心だし、ファッションの街ね！ という場所だと、ファッション雑誌が入り口近くを占拠している。攻撃的な印象を受ける雰囲気を持つ造りの店もあれば、駄菓子屋さんのような庶民のいこいの場の店舗もある。たまには書店のハシゴでもしてみませんか？

ついに競馬の世界にも“裏技”が登場してしまった！ なんてね

いちのえ
一戸秀樹
『厩舎作戦・手口が読めた』



■パソコン用ソフトも同時発売、というところが、信憑性を高めている(!?)。わらにもすがりたい人に。祥伝社 NON BOOK、780円。

ルドルフは負けちゃったし、吉永はやめちゃったし、いくら馬券を買っても当たってくれないし、「もう、競馬なんてやめちゃおうかな」なんて諸兄もいらっしやるんじゃないかしら。

でもここでひと言。たしかに今年は競馬ファンをがっかりさせるようなできごとが続いてるけど、それで競馬をやめるなんてのは早計だ。

とりあえず、この本は読んでおいて損のない本だと思うし、おそらくこの本によって、推理ゲームとしての競馬を再認識する人も多いんじゃないかなと思う。

というわけで、わりかしホメホメの感じで紹介するこの本のタイトルは、『厩舎作戦・手口が読めた』。半年ほど前に出版された『競馬データ・これが欲しかった』のパートIIだ。

前作同様PC-9801をピンピンに使ってデータ整理をし、あくまでデータ中心に馬券推理を展開している。前回好評だった過剰投票の話はもちろん、厩舎、調教サイドのデータもたくさん載っているから、とても実用的なのだ。

『競馬データ分析システム ESPER』というパソコンソフト(PC-9801、PC-8801用)も同時発売されているので、そっちの方を購入すれば、とにかく予想だけ、というユーザーたちも気軽に利用できると思うよ。

注1) シンボリルドルフは海外遠征初戦で、故障のため6着に沈んだ。注2) ミステシービーを4冠に導いたベテラン騎手。注3) 的中馬券には過剰投票がなされるという不思議な状況がある。

わけのわからん知識が豊富な人になりたいなあと思う最近の私です

日商岩井広報室トレードピア/編
『雑学セカ国語辞典』

世の中には、すごい人がいるもので“一流商社マン”なんてのも、タケちゃんマンに負けず劣らず、すごいと思う。数カ国語を自在に操り、世界をマタにかけて活躍する。これはもう現代のスーパーマンなのではないだろうか。

そんな現役バリバリのスーパーマンたちが書いたのがこの本だ。

普段なにげなく使っている言葉。例えば“どうも”、“よろしく”、“じゃあね”から“玉の輿”、“いなせ”などまで、外国の人に伝えるには、おもわず考え込んでしまうような慣用句を、英語、ドイツ語、フランス語、スペイン語、中国語、ロシア語の6カ国語で書いてある。

“へそくり”を中国では“密密積蓄”^{ミシユイ}と言らしい。かえって日本語よりも、言い得て妙である。^{ゆえに}“へそくり”とは、“ほぞ(へそ)くり金”の略で、未亡人が爪に火をともしような思いで内密に金を貯めることとある(これが本のタイトルに“雑学”^{ゆえん}と付く所以である)。

ところが、日本語の“いただきます”、“ごちそうさま”にあたるスペイン語はないようだ。そもそも、そういう習慣がない。スペインでは家長が口を開くまで、誰もしゃべってはいけないそうで、もしその家長がすごく無口な人だったら、困ったものである。

現代のスーパーマンたちは、生活も、慣習も、言葉も違う遠い異国に単身赴き、やっぱり孤独を感じるのだろうか。

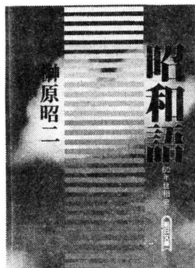
スーパーマンの孤独を共感するも良し、語学コンプレックスの人は“雑学”として楽しむのも良しのこの1冊。(G)



■さあ熟読して、7カ国対抗麻雀大会の芸に使ってしまおう！ 古いタモリのネタでした。これまた失礼！ 文春文庫、500円。

流行語から世相、風俗を見ぬく！ 昭和に生まれた言葉の解説書だ

榊原昭二
『昭和語』



●昭和元年に生まれた人は、もう60歳を越えている。はやり言葉もいろいろ変化して当然と言えば当然だな。朝日文庫、420円。

巷で密かに人気を呼んでいるキーワード本に便乗した文庫本らしい。でも便乗といっても、そこは天下の朝日新聞社、巷もんのエッセイ趣味シュミ風とはちょっと趣向が違う。つまり万人のための世相史という構成になっているのだな。オビには、「流行語で読み解く60年ドキュメント」と銘打っている。ま、『現代用語の基礎知識』を60年分集めて、各年の特徴だけを抜粋したものだと思ってくれい。

私なんかは、この手の雑学つまみ喰い本で知ったかぶりするために、しっかりページめくって読んじゃうけど、そうじゃない万人の方々にも気軽に読んでもらいたいからか、「この本は、自分と身のまわりの人の生年、小学校入学、就職、結婚などの節目に立って読むとより興味がわく」などと注釈する細かい配慮には脱帽。さすがは1億総購読を誇っちゃう朝日新聞なのだ。

でもって内容なんだけど、各年ごとに10語ずつキーワードが解説され、下欄にその年の特徴や世相、風俗、うた、映画、白米価格などが明記してある。なかなか事象を的確に捉えていると思うよ。おじいちゃんやお父さんたちの年代がたまに口バシる単語の意味がわかるかもしれないしさ。現代史の勉強にもなるし、読んでおいても損はないと思うデス。

ところで、昭和42年は大怪獣異常発生、とある。うーん、そういえばあの年は東京タワーが何度もコケてたっけなあ……。なつかしいぜい！ (KT)

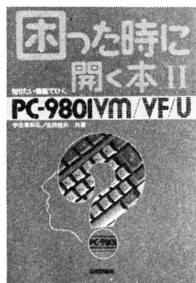
わけがわかんなくてVM、VF、Uを使っている人の座右の書でしょう

宇佐美和弘、金田俊夫
『困った時に開く本II』

1日かけてリストを打ちこんだのに画面に「HIT ANY KEY」と表示されたからといってリセットキーを押してしまったとか、ソフトをロードしおわったあと、「OK」と表示されたのでそのまま2時間も待ってたとか。編集部にはいろんな読者から相談の電話がかかってくるのだ。この手の電話を取るたびに、思い出すのは初めてパソコンを手にした時のこと。やる気満々で買ったはいけど、開いたマニュアルの中には知らないコトバの山。多少の努力はするけれど、やがて興味はゲームへうつり、あとはお決まりの転落の道。いつしかパソコンといえはゲームしかないと思うログインの編集者になっていたのだ。

こんな風な道をたどる人って、結構多いんだよね。だから巷にはマニュアルにかわる初心者向けの簡単な解説書が出回っているのだ。ここで紹介する『困った時に開く本II PC-9801VM/VF/U』もその類のものなんだけど、とにかくその説明の仕方が、徹底的に親切なんだよね。

たとえば第1章の基本操作の章では、設置方法はもちろんのこと、箱から本体を出す時の注意や設置場所にまで気を配ってくれている（電源を入れる前に、ディスクの保護シートを取りましょう）、なんてことまで書いてある。第10章では、今はやりのパソ通についても易しく説明してくれてるよ。回りにパソコンに強く優しいお兄さんのいないキミ、1度読んでみれば？（ハマ）



●最近って、本当に困ったことが多いですよ。せめて、パソコンぐらいじゃあ困りたくないよ。技術評論社、1,900円。

恋愛そして結婚をネタにしました女性のためのアドベンチャー本よ

宮本昌孝/作、梅原敏/画
『ザ・結婚』



●しかし、結婚なんでものは、そうそうシミュレーションゲームのように、いかないと思いますけど。エム・アイ・エー、880円。

ログインっておもしろいことする本なのだ。だって青少年である読者の方たちに『ザ・結婚』を正面からおすすめしようというんだから。

別にこの本をつくった編集者がログインによく来てるし、知り合いだしなあ、なんて理由で紹介してるんじゃないんですよ。本当に。

実際にこのアドベンチャー・ゲームをやってみると、ヘンにオモシロいんですよ、これが。

こんなオモシロイ経験をログイン読者にさせないでおくなんて、そんな他人行儀なことしたくない。

主人公は女の子。いろいろケイケンをし、結婚まで行きつくかどうかというラブ・ゲームなんだが、選択箇所でプレイヤーの性格の善し悪しが出るんだな。それで運命が変わる。

ちなみにログイン編集部のS氏（もちろん男性）は、なぜか「ガケから飛びこむ」結末をむかえてしまいくサっている。

この例をみてもわかっていただけと思うが（？）男の子がやってこそ笑えるゲームなんですね。変身願望が心にうずくアナタにはうってつけです。

もちろんマジメにやってみたいお姉さん達のために、欄外に結婚に関するデータやタメになる意見も載っている。これも後のち大変役に立つことです。

さあ、そちらの人も、こちらの人も、ちょっと尻軽っぽい主人公の女の子になりきって社長夫人を目指しましょう。大勢で集まって明かるくあそぶというのがこのゲームのコツなのでした。(MI)

BOOKS

DATALOG

ここ数カ月、ずっと筆者のみなさんに言われている。「書評すべきSFの本があんまりないもんでね……」「はあ、そうですねえ……」これが、お決まりのあいさつである。はたして、そうなのか？ というと、素人目からすると、そう捨てたもんでもないよという気がしないでもない——なんか自信のない文章になってしまったが、この“自信のなさ”というのが、日本のSFのジャンルに浸透しているのではなからうか、たぶん……。

人類とはちがうもうひとつの進化、古典的な土台もたまにはよろしい

ブライアン・W・オールディス
『マラキア・タベストリ』

ほんとにサンリオの出版部というところは、どーいう経営感覚をしているのだろうか？ '79年のSFブームとやらを当てこんで始めたSF文庫を、もうからないからといって、シリーズまるごと絶版にしてしまうなんて、正気の沙汰とも思えない。現在刊行中のものも、どうせ初版刷りきりで片っ端から絶版にするつもりなんだろうけど、こうなるとかえってサンリオからは目が離せなくなってしまう。



◆買って見て、持ってみて、読んでみて、これは大作だと思った。恋と冒険と陰謀が繰り広げる世界。サンリオSF文庫、680円。

コンピュータのデータを直接読む
そんなことができたなら……

ロジャー・ゼラズニィ/フレッド・セイバーヘーゲン
『コイルズ』

音楽の世界では一流プレイヤーどうしのセッションや、すでに名のある音楽家が何人か集まって新しくバンドを組む、なんて話はざらにある——最近の例だと、ザ・ファームなんかがこの典型だ。作品的に、1+1=2以上のものを生み出すためにさまざまなアーティストがチーム・アップを試みている。

さて、では小説の方ではどうなのだろうか？

日本SFの場合、数が大変に少なく、本格的な合作作品はほとんど無いと言ってもいいだろう。

だが、目を海外SFにうつすと、古くはポール&コーンブルースの『宇宙商人』、比較的新しい所ではニーヴン・バーネル組の一連作品など、思いつくま

そこで、ともかく最近の出物のひとつと思われるのが、これ。オールディスの『マラキア・タベストリ』である。

サンリオ文庫では、『世界Aの報告書』だとか『手で育てられた少年』とか、オーソドックスなジャンルSFの書き手としても第一級のオールディスの作品の中から、どちらかと言えば実験的な、SFというジャンルの積極的解体を指向するようなものだけに偏った選択を続けてきたきらいがある。その意味でこの作品もすこし位置づけがむずかしい。

確かに、この小説自体は、SFの古典的ガジェットである『パラレル・ワールド』の枠組みをしっかりと踏まえて成立した作品、と言ってよい——それは、われわれ現生人類とは別な、もうひとつの進化の選択肢をたどった人類“ホモ・サウルス”、すなわち“恐龍人類”の世界の物語である。しかし、かといって、この作品の中では、その事実がたいした意味を持つわけでもない。物語の舞台となる都市国家マラキアは、都市創建者の願い(呪い?)によって、永遠に変化することを拒み、中世ヨーロッパ

ま作品名を上げていくことができる。

今回紹介する『コイルズ』もそうした合作作品のひとつ、作者はロジャー・ゼラズニィとフレッド・セイバーヘーゲ



T. KAWAKAMI

のデカダンな文化を維持し続けることを国是とする、閉ざされたユートピアである。そこには、進化の傍流に属する翼人やサチュロス、トカゲ人、明らかに生き残った恐龍を思わせるさまざまな“古代動物”たちが人間と同居し、やはり永遠に停止した時間の中で、確固たる存在を主張している。そして、物語の主人公、売れない役者にして名うての女たらし、ペリアン・ド・キロロは、流れ者の改革主義者や町の権力者の思惑のはざまで、ただ女の歓心を買うために、水素気球に乗って町を包囲するオットマン・トルコの軍勢を追ひ払い、貴族たちと巨大な古代動物を狩り、知らぬ間に道化役に仕立てられて行く。

——“恐龍人類”などという言葉から思い浮かぶ、進化論やパラレル・ワールドなどのアイデアそれ自体を核にした展開は、ここにはいっさい存在しない。じっくりと、ひたすら緻密に、さまざまな人物やエキゾチックな風俗の描写を積み重ね、洗練された会話をちりばめて、濃密なある“におい”をたたえた1個の世界を織りあげて行く、まさに

タバストリーという呼び名が何より似つかわしい絵巻である。

ビザンチウムや支那などという固有名詞によって、現実の世界との危うい接点を保ちながら、しかしそこは、あくまでも我々の日常的想像力の介入を拒絶する、完璧な別世界だ。この作品

に対峙する読者は、ただ神の視点に立って、どこまでもマラキアの世界を眺め続けることのみを要求される。まさしく、オールディスの古典的なロマンス作家としての力量のみがなした、たいへんな力技というべきだろう。

(文/金子 隆一)



ンの2人だ。

なにしろゼラズニ——『光の王』、『真世界』シリーズ、セイバーヘーゲン——『バーサーカー』シリーズ、『東の帝国』三部作と、2人ながらに日本での人気、知名度の高い作家のコンビネーションだけに、翻訳されるのを楽しみにしていたファンも多い作品なのだ。

はてさて、人気作家2人がコンビを組んだ結果がどう出たか……、この点についてはチョットおいといて、簡単にストーリーの紹介をしよう。

舞台は1990年代のアメリカ、1人称で書かれたこの作品は、記憶を人為的操作で偽りのものにすり替えられた主人公ドナルド・ベルパトリが、本物の自分の記憶を取り戻し始める所からスタートする。

ベルパトリは、記憶に戻るにつれて自分にある特殊な能力が存在することに気づく。それは、コンピュータと直接交信することができるという一種のテレパシーだった(こんな能力、あなた

も欲しいでしょう)。彼はこの能力ゆえに、アングラ・エネルギー社という、超巨大企業の特別部門に数人の超能力者とともに勤めていたらしいのだ。

'90年代、地球のエネルギー問題に決定的な解決策をもたらしたことで成長した超巨大企業アングラ社は、ベルパトリに記憶を取り戻され、自由に動き回られては困る理由があるらしく、ベルパトリの覚醒を察知すると彼のガール・フレンドを誘拐し、彼にはかつての同僚である超能力者たちをさし向けて来た。

ストーリーは、主人公がしだいに記憶を取り戻しながら、ガール・フレンドを助けるためにアングラ社にのり込む旅の過程を追って進む。

コンピュータ・システムに介入し、データを探り、プログラムに手を加えての必死の捜索行をする主人公、それに対する個性的な超能力者たち、そして主人公を助ける謎の存在(これの正体は最後でわかるのですが、なかなか、あ

っと驚く、はっきり言ってよくやるよーって感じなのだ)といった具合で、テンポ良く読ませる。

さて、ゼラズニ・セイバーヘーゲンの共同作業についてだが、僕のまわりのSFファンは、一体セイバーヘーゲンはどこを書いたのだろうか? というのがもっぱらの感想だった。これについては僕も同意見。翻訳というフィルターを通した後とはいえ、非常に強くゼラズニ色が出た作品になっている。どうも、ゼラズニの過去の作品に見られる要素がちりばめられている感が強い。まあ、それだけに中毒の人にはうれしいかもしれないが。(文/秋沢 豊)



◆“軟派”のゼラズニと、“硬派”のセイバーヘーゲン。軟硬とり合わせての冒険小説といったところ。創元推理文庫SF、380円。

DISC&VIDEO

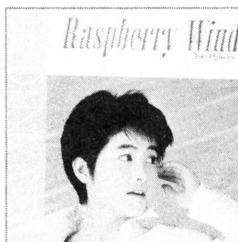
DATALOG

ジメジメした梅雨が終わると、待ちに待った夏の到来！ よし、今年は海に行って、真っ黒に陽焼けするぞ。もともと地黒のクセして、欲深くもっと焼けたいと思う今日この頃デス。さてさて、そんな海のお供にふさわしいレコードが今月も10枚。どちらかというと、軽めにさわやかにまとめてみました。肌をさす灼熱の太陽、水平線の彼方に広がる青く澄んだ空。日頃の不健康な生活を一気に吹き飛ばすぞ！ どなたかご一緒しません？

ラズベリーの風

荻野目洋子

ご存じ“ダンシングヒーロー”が大ヒット。昨年は海外にも飛び出して、N.Y. ロケを含むビデオを発売。中国公演では、上海市青年連合会から歌唱力を絶賛されるというオマケまでついて、目下、絶好調の“ヨータン”。実際、小学6年の時からステージに立って、しっかり歌ってたことは、意外と知られていないよね。前回のLPがディスコっぽかったのに比べて、今回はロックしてる全10曲。“フラミンゴ in パラダイス”も、またまた、ノレルぜ。

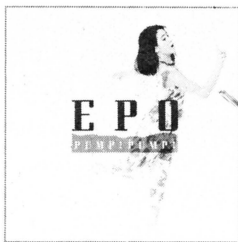


ビクター音楽産業
SJX-30292

2,800円

PUMPI! PUMPI!

EPO



MIDI
MIL-1016

2,800円

EPO本人も登場してしまうTV・CFに使われている曲“音楽のような風”を収録したLP。サウンドは、前作に比べて全体的にやや抑えめだ。コーラスもあまり重ねていないし、ギターもごくシンプルなフレーズが目立つ。サウンド的に何か新しい線をターゲットしたのかな？ 全10曲中9曲まではEPOの作品で、“イツ・ア・シェイム”のみ、S・ワンダーとシリータの手によるもの。この曲は、もう少しシャウトしてほしかった。それだけが残念。

ジェラード

南野陽子

フジテレビ系で放送中のドラマ『スケバン刑事II』で、勇ましくヨーヨーを振りまわす陽子ちゃん。ところが、この『ジェラード』では、そんな姿からは想像もできないほど可愛らしく、18歳の乙女心を歌っている。“悲しみのミニュメント”、“潔白”なんて、タイトルだけ聞くと気恥ずかしいような歌も、彼女が歌うとなんのその。ウンウンと、共感してしまう。女優に歌手に、さらには番組司会にDJと、ノリにノッてる南野陽子ちゃんなのだ。

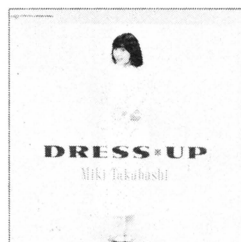


CBCソニー
28AH2021

2,800円

ドレス・アップ

高橋美紀



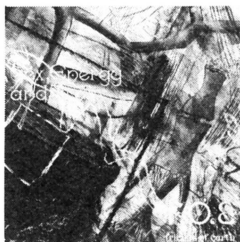
キャニオン
C28A0489

2,800円

テeproログインのナレーションをたびたびやってもらってる高橋美紀ちゃんが、セカンドアルバムを出した。最近アニメ映画『アリオン』のレスフィーナ役などで大活躍。仕事が楽しくってしょうがないという美紀ちゃんの歌は、そんじょそこいらのアイドル歌手よりよっぽどうまい。ルンルンルンと、全10曲を軽快に歌ってくれる。そのなかの1曲、B-④“ムーンライト”の歌詞は美紀ちゃんが書いたもの……彼女もやっぱり夢みる乙女なのね。

Sex. Energy & Star F.O.E.

細野晴臣率いるF.O.E.のニューアルバムには、なんとR&Bの大御所(!)、ジェームス・ブラウンが参加。往年の名曲“SEX MACHINE”を細野サンのアレンジで歌っている。意外な組み合わせだが、実にしっくり。他の5曲はF.O.E.のオリジナルで、得体のしれないごった煮サウンドが気持ちいい。イスタンブールに、イギリス、ドイツ、アメリカの西海岸、東海岸、それにアフリカのミュージシャンが集まって、セッションしている感じなのだ。



ティナク
28NS-10 2,800円

インサイド・アウト フィリップ・ペイリー

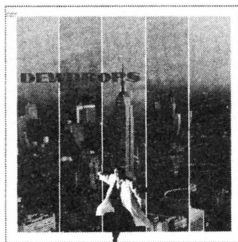


CBSソニー
28AP-3175 2,800円

EW&Fから飛び出し、フィル・コリンズとのデュエットで一躍スターダムへのし上がった彼の1年半ぶりのニュー・アルバム。メンバーがすごい。プロデュースにナイル・ロジャース、バックにはジェフ・ベック、フィル・コリンズ、レイ・パーカーJr.、ジョージ・デューク、オマー・ハキム……と、現在のブラック・アーバンで、もっともファンクできるユニットだ。A-②“ステイト・オブ・ザ・ハート”の、日本でのヒットが楽しみだね。

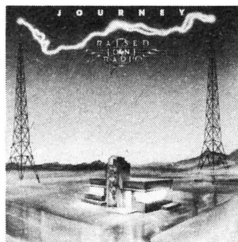
DEWDROPS 桜井哲夫

桜井哲夫は人気グループ、カシオペアのベーシスト。ふだんは野呂一生や向谷実に隠れて、あまり目立たないが、あの緻密なサウンドに欠かせない存在であることを、初のソロ・アルバムで改めて認識させられた。ベーシストのソロ・アルバムというと、派手なベースソロを想像するが、それはほとんどない。しかもカシオペアとは全く異なるサウンド。ベーシストというより、ひとりの作曲家として、十分に力を発揮したアルバムに仕上がっている。



ビクター音楽産業
VIH-28251 2,800円

Raised On Radio ジャーニー



CBSソニー
28AP-3177 2,800円

プロモーション・ビデオ拒否宣言をしたジャーニーの新作は、それを確認するかのようラジオがテーマ。そういえば、「僕はラジオで××の歌を聴いて、音楽に目覚めた」というミュージシャンが、今も昔も多いもんね。ジャーニーのリードボーカル、ステイブ・ペリーは、いったい誰の音楽で目覚めたんでしょう。ハードな面とポップな面をあわせもち、そこにちょっぴりソウルの味付けをした典型的なウエストコーストサウンドは、未だ健在だ。

マリオの大冒険 AYA & なかよし応援団

270万本も売れて、ファミコン人気を絶対のものにした“スーパーマリオブラザーズ”。この超人気にあて込んで(?)、アイスクリームやチョコレートなど、いろんなキャラクター商品が発売された。このシングル盤も、そんななかのひとつ。でも、聴いてみたらこれが実に楽しい。「キノコ王国の平和みだすクッパを退治するため行くぞマリオが〜」と、これはまさにファミコン時代の童謡だ。ファミコンファンなら、1度は聴くべきだと思うね。



キャニオン
7G0083 700円

ファミコン・ミュージック ファミコン他



アルファ
ALR-22901 2,200円

スーパーマリオ関連のレコードをもう1枚。『ビデオ・ゲーム・ミュージック』など、3枚のゲーム・ミュージックのレコードを出しているアルファレコードが、ついに専門レーベル『GMO』を作ってしまった。『ファミコン・ミュージック』はその第1弾。スーパーマリオやゼルダの伝説など、12曲が収められている。ファミコンの音をそのまま録音したものがほとんどで、スーパーマリオとバルーンファイトの2曲は再アレンジもの。しみじみと聴こう!?

宇宙人と地球人との友情讃歌SF！ ペーターゼン監督の面目躍如だっ

第5惑星

さほど遠くない未来の物語。宇宙に進出した地球人はトカゲに似たドラコ（字幕などではドラコンとなっているが本当の発音はこうだ）星人との覇権争いに巻き込まれていた。そんなある日、フィライン星系で接敵した宇宙戦闘機パイロットのダビッジは、激戦の末、敵機と共に不毛の第4惑星（タイトルは第5だが……）に不時着した。互いに敵意をむき出しにするダビッジとドラコ人。しかし周期的に流星雨の降り注ぐ過酷なこの星の自然は、二人に協力を余儀なくさせ、やがて二人の間には友情が芽生え始めたが……。

映画はこの後、両性具有のドラコ人が身籠り、出産と同時に死亡。残されたダビッジがドラコ人の離乳法も知らないまま子育てを始めるというヒュー



◆ドラコ星人は見るから爬虫類なのである。

MOVIE

DATALOG

スプラッタームービーってのがあ。かつては一部の、ホントに一部の人が隠れるようにして楽しんでたものなんだけど、ここんとこのSFXブームと相まって、スプラッターもブームになりつつある。スプラッターが人気を集めてるのは、ぜーんぜん悪いことじゃないと思うんだけど、ただ、例の写真週刊誌あるでしょ、あーいったザンコク写真と一緒にされるのは、実に心外だと思うワケなんだよね。あれは絶対よくないぜ。

(文/井口健二)

やっぱりアメリカが一番強いぞ！
またも登場したアブナイ映画……

デルタ・フォース

TWAの旅客機がアラブゲリラにハイジャックされた事件はまだ記憶に新しいが、この映画はそのTWAハイジャック事件をベースに、米軍の対テロリスト用の特殊部隊デルタ・フォースの活躍を描いたアクション大作だ。

この手の映画を評価することはいろいろと問題が多い。現実最近になってようやくビデオが発売された『ブラック・サンデー』は以前劇場公開し

マニズム溢れる物語に進展していく。

原作はバリー・ロングイヤーのSF小説『Enemy Mine』（邦訳題『わが友なる敵』）。この作品はアメリカのSF界で贈られる2大賞であるところの、ファン投票によるヒューゴー賞とプロの選出によるネビュラ賞を80年に同時に受賞した。このように基盤の異なる賞を同時に受賞するのは大変なことだ。

この名作を『レディホーク』などのエドワード・カーマラが脚色、『Uボート』『ネバーエンディング・ストーリー』のウォルフガング・ペーターゼン監督が3,800万ドルの巨費を費やして映画化したのがこの作品だ。

敵対する二人が過酷な自然の前に協力を余儀なくされ、やがてその中からお互いの理解が生まれてくるという物語には、68年にジョン・ブアマン監督、三船敏郎、リー・マーヴィン共演で製作された『太平洋の地獄』などいろいろあるが、今回の映画はそのSF版とも言えそうな作品だ。しかし舞台をSFにただで物語はまったく違う方向に進展する。

まず敵対する二人の一方は地球人だが、もう一人はトカゲ顔のドラコ人。元来欧米人は聖書のアダムとイブの記述のせいもあって、爬虫類には特に嫌悪感が強いと言われている。従ってこの映画で二人が理解しあうのは至難の技なのだ。その辺を考えれば、この映

うとしたときに、過激派の爆弾予告にあって公開が断念されたものだ。

今回の映画もそれと同様、いやそれ以上に過激派を刺激する内容になっている。それもそのはず、この映画を製作したキャノン・フィルムは元々アラブと対決するイスラエルに本拠があった会社で、言ってみればこの映画は、い



◆最近やたらと多いのがこのタイプの映画。

画のヒューマニズムの大きさが、日本人の想像以上だということが解るはずだ。しかもこのドラコ人が妊娠して出産する。こんなこと地球人の男同士ではまったく考えられない。大体三船敏郎やリー・マーヴィンが妊娠している姿なんて想像するのも気持ちが悪い。こういうことを無理なく描けるのがSF映画の面白さであろう。

このドラコ人のスペシャルメイクを担当したのは『グレムリン』などのクリス・ウェイラス。特に出産シーンとその後のドラコの赤ちゃんの描写は素晴らしい出来映えだ。

また二人が立ち向かう過酷な自然も、見た目には美しい流星雨から、地を這う猛吹雪、蟻地獄に似た怪物まで、ただの台風などとは桁違いの代物だ。

この過酷な世界を創り出したのは、



■確かにSFXもすごいけど、この映画の大事なところは、人間ドラマを描いている部分なのだ。

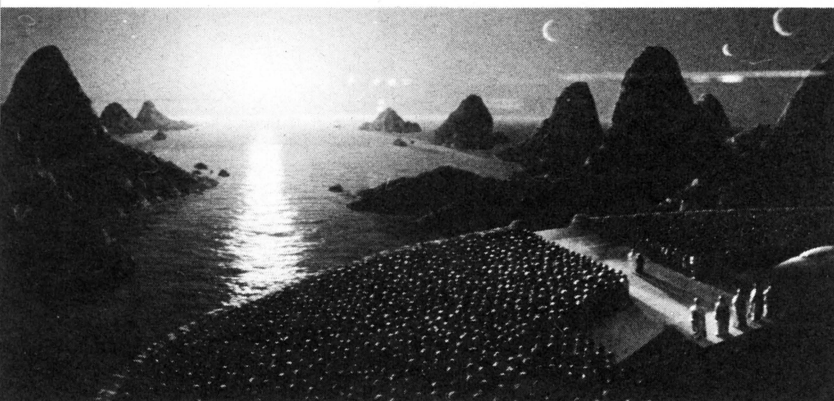
プロダクション・デザイナーのロルフ・ツェットパウアーと、特殊効果のボブ・マクドナルドJr. ツェットパウアーは72年の『キャバレー』でアカデミー賞を受賞し、『Uボート』『ネバーエンディング——』でもペーターゼンに協力したベテラン。一方マクドナルドは『ペンハー』などでアカデミー受賞の大ベテランの息子で、『グレムリン』でもウェイラスに協力した他、『スーパーマン』

や『ブルー・サンダー』にも参加した中堅特撮マンだ。

なお映画のオープニングを飾る宇宙ドッグファイトシーンと惑星の異様な景観を創り出すマット合成をILMが担当している。

出演は地球人ダビッジに『ライトスタッフ』などのデニス・クエイド。対するドラコ人シガンには、『愛と青春の旅だち』でアカデミー助演男優賞に輝き、最近の『アイアン・イーグル』でも好演していたルイス・ゴセットJrが扮してヘヴィーなスペシャル・メイクの下で見事な演技を見せてくれる。なお二人は83年製作の『ジョーズ3』でも共演していた。

なおこの映画のノヴェライゼーションが某社のX文庫から出版されることになっているが、できることなら本誌でもお馴染みの安田均氏が翻訳した原作の方を読んでもらいたい。そうすれば多分この物語の別の側面が見えてくるはずである。



■実はこのシーンは、感動のラストシーンなのだ。いかにもペーターゼン監督らしい映画でした。

つもアラブゲリラに悩まされているイスラエル(ユダヤ)人たちの願望充足映画なのだ。

従ってこの映画は、そういった政治問題を気にする人にはまったくお勧めできない。しかしそれを無視して見ることができれば、これは十分に楽しめるアクション映画になっている。

まずドキュメンタリータッチの演出がよい。特にデルタ・フォースの隊員など、二人の主人公を除けばほとんどせりふさえなく、きびきびとした演出は見ていて気持ちがいいくらいだ。

次に時間距離の描写がうまい。この映画ではハイジャックは地中海で昼間発生するが、このときワシントンは夜

中。そして飛び立ったデルタ・フォース機が徐々に白んで行く洋上を飛ぶシーンはさすがに世界を股に掛けたユダヤ人ならではの感覚だろう。日本人では多分こうはいかない。

そしてハイジャックされるボーイング707を始めとする実物主義。最後のシーンでイグニッションを持っていないはずの707が簡単に離陸できるかどうかは疑問だが、冒頭のイランの砂漠から補助ブースターをつけたギャクシーが飛び立つシーンは圧巻だった。

製作脚本監督はキャノン・フィルムの創設者の一人メナハム・ゴーラン。主演は元空手世界チャンピオンのチャック・ノリス。これにリー・マーヴィン、ジョ

ージ・ケネディ、ボー・スペンソン、ロバート・ボーンらのそうそうたる顔ぶれが脇を固めている。



■チャック・ノリス、リー・マーヴィンとくればいかにもアメリカB級アクション映画だね。

定価480円
好評発売中!

人気絶頂のMマガがログイン読者に贈る!

第十四回

今月のMSXマガジン情報

特集 MSX派に捧げるパソコン通信パーフェクトブック

パソコン通信が人気を呼んでいる。しかし何をどうすればいいのかわからない、周辺機器には何が必要なのかわからない、まだまだ知られていない。そこで今月の特集では、パソコン通信グッズをわかりやすく紹介。コンピュータを使った会話の楽しさを、思う存分満喫しよう。

ぼくウーくん!!



1986・ERICA SALAZAR

MSX SOFT

●SOFT TOP 10●Review(Part.1)ツインビー、天オラビアン大奮戦、ボンバーマン・スペシャル、忍者プリンセス、バクトゥ・ザフューチャー●Review(Part.2)MSX-LOGO●CLOSE UP Q&A——タートルを使って情操教育ができるソフトがMSX-LOGO。欧米諸国ではすっかりメジャーだけど、日本でも遂に発売された。

富士グラチャンレース 第2戦

●ブローロー、ブルー……たったひとつのデータが、世界を変えてしまうことだってある。オートレースの世界にコンピュータが利用され始め、より正確で信頼性の高いデータを素早く集計できるようになった。そして、富士スピードウェイには、何とMSXによるデータ集計システムが出現した。今回はその詳しいようすを徹底的にレポートしてみよう。

ハードニュース

●ヤマハYIS805/256 ●松下FS-4700F ●東芝NX-P565——ミュージックファン待望のヤマハの新MSX2が登場。ディスク内蔵のワーコンも発売されたヨ!

お絵描き大好き!

●ちょっと使ってグラフィックアーティスト——今までに発売されたグラフィックソフトに、野沢くんと佐藤くんが挑戦。さて、キミに合うソフトは一体どれでしょう?

ウーくんのソフト屋さん

●気分はシンセ・アーティスト——キーボードを押すだけで、ドレミファの音階が流れます。3種の音調と3オクターブ半の音域で、演奏をぜひとも楽しんでみてね。

おじゃましま〜す

●みんなでやるMSXは格別——江戸川区立一之江第一児童館には、MSXコーナーがあります。みんなでワイワイゲーム大会。家で遊ぶよりずっと楽しいかな?

IKKO'S GALLERY

●いつか見たデ・ジャヴ——TVKでオンエア中のスペシャルCGを、誌上で再現。動かないのは残念だけど、雰囲気はバッチリ。思わずタメイキもののできばえです。

プログラムエリア

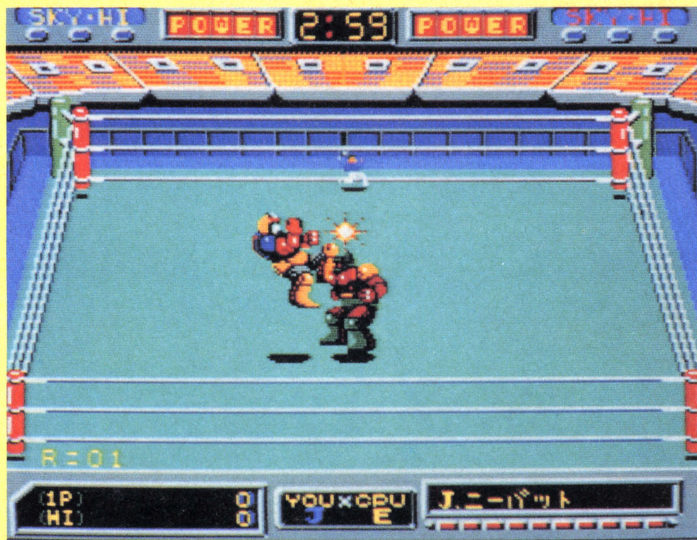
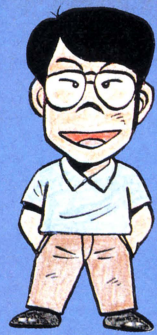
●魔法使いビッキー(32K以上)松田浩二●RUN(16K以上)神奈川県相模原市・米山和久くん●公道レース・オービス(32K以上・マシン語)匿名希望のツーちゃん——今月は久々、投稿プログラムが2本登場。どちらもバツグンの出来なんだ!



ビデオゲーム通信

mark II

こんにちは。タジリです。ゲームセンターのゲームが、次々とファミコンソフトになっちゃって少しさみしいなあ。でもそろそろ冷房の季節だ。家より涼しいゲーセンに行って遊ぶ機会も増えるだろ〜ね。ね、ゲーセン上野。あれ？ あー、そんなとこにいたの。



基本技

初めに基本技ありき。基本技をかけてから大技をかけるのが勝利への近道だッ。

超過激ロボットプロレスゲーム参上!!

HOW TO PLAY

宇宙初の、ロボットプロレスリングゲームができました！ その技のバリエーションはなんと、40種類。まったくインド人もビックリの数の多さ。それが、レバー1本とボタン3個を操作するだけで次々とかけられちゃうんだから、もーたいへん。2人で遊べば楽しさ倍増の同時プレイ。こんなラジカルでビビッドなニューゲームをできるオレ達は幸せ者だなあ。

- ▶ 3分1本勝負でござる。
- ▶ パンチ、キック、ホールド各ボタンを押す組み合わせでワザを選択するのじゃ。
- ▶ 画面上部に赤ランプが3個ついたら、空中必殺技（スカイハイ）の出番だぞなもし。キャット空中3回転。



◆ レスラーとして、いちばん緊張する場面だぜ、この野郎。

◆ この場面では自分のレスラーを選ぶのだ。ボタンの動きがキモい。



パンチ

◆ 最初のうちはパンチの連発が基本だぜ。



キック



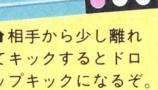
ヘッドバット

◆ パンチと並ぶ初歩的痛めつけ技だ。キックボタンを押しだけ。



ドロップキック

◆ ホールドボタン2連発でかかる。じやれてるみたい。



ヘッドロック

◆ 相手から少し離れてキックするとドロップキックになるぞ。

パンチ — ホールド
キック —

色のついてるのがその技で使うボタンなんだぜ。



ボテスラム



タックル

◆ 自分がロープに振られて走っているときのみでできる。当たってくだまれ！



フレンチチョップ

◆ 倒れた相手の上に行きキックボタンを押す。これでもかあー、と決めてやれ。



ニードロップ

◆ いわゆる脳天からたけ割り。相手がポケッとしてる時にパンチボタンだ。

START!

嫌ダツ! と言っても

オラオラ
かかってこいッ!

ウェイトリフト



おーっと、これは大
ボケだッ。2人とも、
むなしさを感じない
のでありましようか

エルボードロップ



誰もが修学旅行の夜
に、その威力を確か
めるエルボードロップ
フが炸裂したーッ!

ショルダースルー



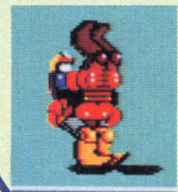
最敬礼に見せかけ、ひる
んだ相手を肩こしに後方
へ捨てるように投げつけ
たア。これはスルーぞ

バックドロップ



古典的邪馬台国の決め技バック
ドロップが決まったーッ!

パイロドライバー



決まったーッ! これは
若さの証明なのか。それ
とも見栄を張っているの
でありましようか。とも
かくこれは効いたぞ

アトミックドロップ



これは危険ダッ。青少年教育上
良くない技だぞッ

ギロチンドロップ



これで首がとれたら痛いでは
済まないでありましよう。

ニーリフト



さア、一気に大技に
を蹴り上げて痛めつけ
ているー!

ショルダーバスター



軽い! 技をかけた
感触がみじんも感じ
られない。現代の縮
図の様な技だーッ!

サマーソルトキック



ただのキックではない
ぞサマーソルトなキ
ックなのだ。握った拳
がポイントだーッ

サマーソルトドロップ



みずから体をほうり
投げてまでして、相
手を血のマットに沈
めたいらしいぞー!

リアアツ



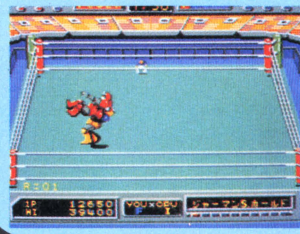
おおーっ! 安易に出てしまったラ
リアアツ! 相手ののどをつぶしてやる
と言わんばかりの強裂な一発が炸裂だ!

ローキック



これぞ卑屈、卑屈の権
化であります。背後に
まわって蹴とばす、暗
さも暗黒星雲並みだア

「このままいきにゴー



倒してやるサ!!

ソバット



あーッ、ついに空中殺法ソバット! 私の好きなんだっ。

ブランチャー



場外で立ちながらにして気絶しているとこへ飛んだぞッ。

エルボーパット



この期におよんで痛めつけるとは極悪非道ではないかーッ!?

バックブリーカー



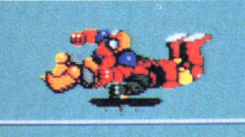
折れるッ。これで背骨が折れなければ嘘でありますッ。

ボディプレス



朝もこうしてズボンをプレスしていただくのか。

ブルドッキングヘッドロック



歩いて落とす事になにか意味があるのでしょうか。謎であります。

エンズイギリ



エンズイギリ。骨のズイまでしむわたる技でありますッ!

ココナツクラッシュ



往年の馬場御大を彷彿させる、いわゆるヤシの実割りか、ここによりがえったあ!

ブレンバスター



これは決まったか! 初心者でもここまで来れる、ビデ通の博愛精神がここに炸裂したーッ!

**俺が
ルールブックだっ**



俺がレフェリーだ。さっそくだが、この2ページはスゴロクにもなっている。遊び方は簡単。サイコロの数だけ進んでゴールまで行けばいい。それと技の上の俺の分身は与えるダメージだ。ダメージ20ないとあがれないとか、各自工夫してみてください。多分おもしろいだろう。じゃ。

「えーい!! 死んでしまえ」 スカイハイ



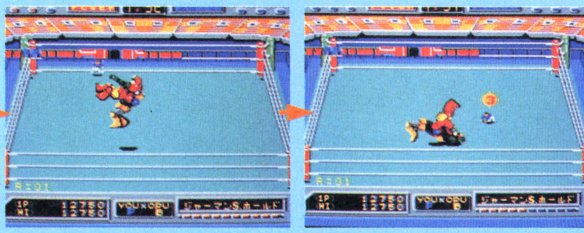
天高く舞上がった相手に、容赦なく襲いかかる伝家の宝刀「エンズイギリ」が爆裂! これが、これが最強技スカイハイだーッ!

GOAL!



もっと強いヤツは
いねーのか?

「ルまでナダレこめ!!」 ジャーマン・スープレックス



黄金の決め技、プロレスが生んだ至宝の芸術、ジャーマンが血染めのマットに華麗に決まったアツ!

ビデオ通新報

発行・月刊ログイン編集部内
ビデオゲーム通信
制作・ゲームフリーク（田尻
智、TACO.X、辻澤龍彦、
杉森建）

ビデオスタッフ募集

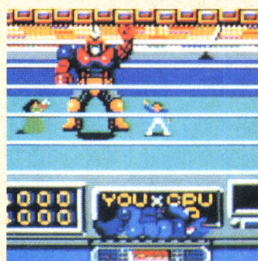
ビデオ超時空編集部では
女の子スタッフを募集し
てます。ゲームは下手で
ゼンゼン平気、お問い
合わせはビデオ編集部へ

いじめ そんなに殴ることないじゃんか

今、話題としてはポピュラーな「いじめ」問題だが、まさか人間社会からゲーム界まで飛び火していたとは、誰が考えたであらうか。ビデオ超時空編集部はこの降ってわいた様なロボレスいじめ事件に、大きなショックを受けている。

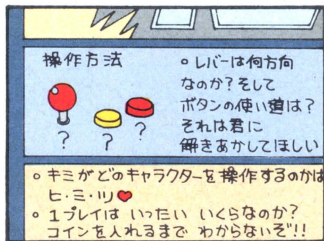
△君 製造後3ヵ月……。事件はビデオ取材中の某ゲームメーカー撮影スタジオで起こった。「試合のゴングが鳴ったなあと思ったら、いきなり殴るんですよ。反撃の余地なんて全然ないんです。次々と死ぬほどビタイ必殺技を繰り出してきて……。気を失って倒れると、首をつかんで立たせ再び殴る、蹴る、ほ

うり投げるの連続。フオールもしない。あんなの試合じゃない」と被害にあった△君は訴えている。この後、彼はタンカで運ばれ、今は病院でメンテナンスを受けている。今回の事件の裏では、プロプレイヤー 辻澤龍彦氏が糸を引いているといわれている。



開発くん

REPRODUCED
BY
ESG



ゲエセン上野の 今月の“私的”通信



読者諸君の中には、このビデオがゲームフリークに乗っ取られたとカンちがいでいる者もあるかもしれないが、とんでもない。乗っ取れるもんなら、海苔でも石けんでもカルピスでも味の素でも何でも持って来なさい。貰ってやる!! しかし、毎回のパターンだな。

いやー、やつてくれました。ハンクオンのLCDゲーム版、ハンクオン・ミニが発売になったのだ。このゲームだけは、家庭じゃ楽しめないって思ってたんだけど、あの画面と筐体を右へ左へ傾けて遊ぶ感覚がそのまま玩具になっちゃった。見た目には、手のひらサイズの小さいプラモデルって感じで、いわゆるフツのアクセサリとして飾っておくのも悪くない代物。ゲームとしてのおもしろさより、素直にミニチュアであり続けようとする姿勢に拍手を送りたい。つまり、このLCD

時の人 かわゆい脇役くん

見落としがちだけど、いるのだぞ。汗をとばし走る彼はレフェリー。「うっかりレスラーが踏み潰しちゃうんじゃないかとハラハラしてるんですよね」とタジリ。

3名様に
プレゼント!!

王様のアイディア的 玩具新登場! ハンクオンミニ

家庭内暴走族の勧め

ゲーム、アーケード版と同じく車体を左右に傾けて操縦するという、ハンクオンとしてのアイデンティティをキチンと持っているのだった。3名に贈呈するんで応募券貼ってはがきくれ待ってるよ。





ファミコン通信

連載第17回
青嵐の章

うに井をいただくとき、醤油とわさびをどうするかで、先日ゲエセンと意見が分かれた。ゲエセンはわさびが苦手らしく、醤油だけ井に流し込むという。実に品のないいただきかただ。うにと適量のわさびを箸でまぜ、それに醤油をひたすのが正しいと思うのだが……。

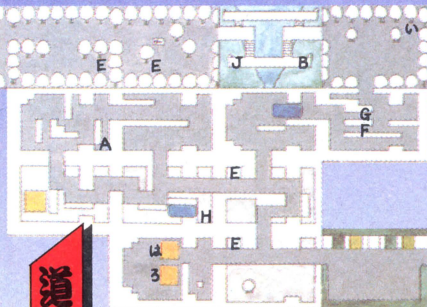
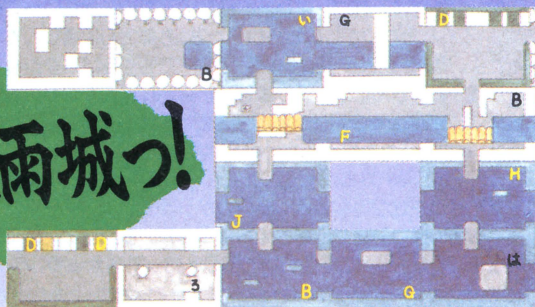


STORY & TECHNIQUE

幕府の命令を受け、村雨城下に送り込まれた青年剣士「鷹丸」。5色の玉を手に入れることが彼の使命なのだ!! というわけで、今月は任天堂のディスクシステム第2弾の『謎の村雨城』のマップを大公開しよう。パワーアップアイテムの隠れ場所を叩き込んでプレイすることが、全面クリアの第一条件。弱い鷹丸のままじゃあ、いくら何でも戦えないからね。

緑・桃・村の全面マップ公開だあつ!!

緑雨城っ!



道中の巻

ここはスタートの近くに、いきなりイナズマがあるけど、すぐ取ってはいけないのだ。先に透明の術を使って、敵を倒しておいた方が、ムダにイナズマを使う必要がなくなるからさ! 頭いいだろ。そしてもう1つイナズマが出るから、それの前にもイナズマを使ってしまう方がいいね。これで大丈夫だぜ!

城内の巻



アイテムは必ず取るのだつ!!



水野店長の
公然のひみつ

いらっしやいませ。私が社会人ファミコンユーザーの水野店長とかゆーモノだ。毎度毎度、くだらないおしゃべりにつきあってもらっちゃって、ホントにすまないねえ。しかしだ。たまには有益な情報もおとどけしないと、みんなもおコッちゃうかなーと思うので、今回はスゴイのお教えしよう。なんと、グラティウスの隠しコマンドだ。ダメされたと思って、次のコマンドを入れてみなさい。えーとね、まずゲームをスタートしてポーズをかける。そして方向ボタンの上、上、下、下、左、右、左、右、Bボタン、Aボタンの順に押す。すると何が起きるか!? へへ、なんと、ビックバイパーがフル装備になっているのだ! こいつは基本的には各ステージで1回ずつでできるんだけど、そのステージで使わないと、次に繰り越される。つまり、貯金できるわけなんだな。

城主のいるへやは、かなり遠いから道に迷わないようにね。マップを見て、自分が今いる場所を確認しながら進むといいよ。それから重要なのは、いろいろな場所を探索して、危なくなったら、何度でも取りに行った方がいいからね。

読者のクイズ大会

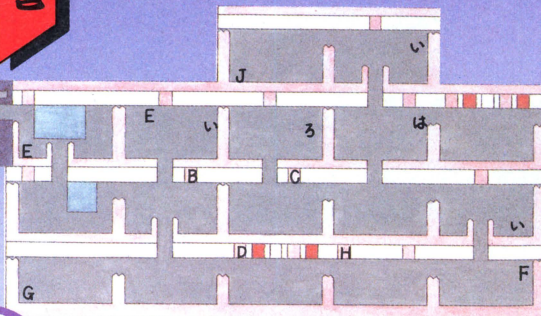
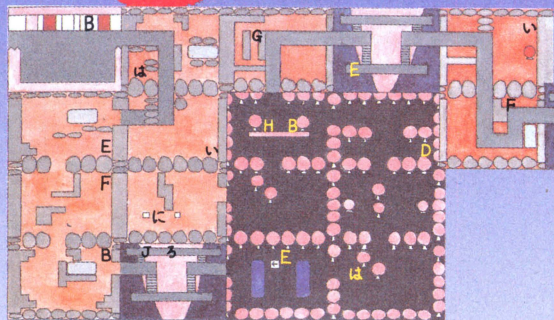
たのまれることわれないゲームは?

答えは次のページにあるよーん
(埼玉県 高橋久美子)

桃雨城っ!

道中の巻

さあさあ、4面まできたあんたたちい〜! 謎の生命体は、まだ先だぞ! 下のマップをよ〜く、よ〜く見てくれたまえ。ほらスゴいでしょ。んっ? 別にスゴかないって! まあいいじゃないの。とにかく全部まわる必要はないから、うまく早めにクリアした方がいいね。イナズマは大切に使うぜ。わかったあ?



謎の生命体を倒せ!!



なおよちゃんの 怒っているんだぞ

ハイハイ、またお姉さまが登場しました。福井の直喜くんからいってみようかな。君が書いてくれたなつかしのヒーローたち、お姉さんは嬉しくて涙ぐんでしまったわよ。ウルトラマン、ガッチャマン……でもやっぱりハクション大魔王のトロさ加減がお姉さんにはたまりません。しかし君もかなりのおじさんね、きつと。お気の毒に。★今月は、「私の生きがい」なる作文を何通かいただきましたけど、どれもこれもなっていないのね。埼玉の征樹くん、群馬の正幸くん、愛知の太五くん、それから北海道の彰くん……みんなもっと真面目にやってよね。ゲームが生きがいなことくらいわかってるわよ。第一字がきたない! みんなも常に美しい字を心がけましょうよね。今月はめいっばい機嫌の悪いお姉さまでした。来月こそ明るいお便りを待ってるからね。バイバイ。

発表!

第9回 ファミ通BEST10

1位 **グーニーズ** 18531点



総評 2ヵ月連続の1位っ!! うーん、グーニーズはやっぱり強いね。それにしても、ベスト10のうち、コナミと任天堂で半分以上の6本が登場している。他のメーカーさん、もっとがんばってほしいなあ、という感じかな。

さあ、君も投票に参加しよーぜ!

お気に入りのファミコンカートリッジを1位から5位まで5種類、官製はがきを書いて送ってくださーい。このBEST10の4位と5位のゲーム名と、君が投票した4位と5位のゲーム名がみごと一致したときは大当たり! 正解者多数のときは抽選で1名に希望のカートリッジを進呈しちゃうぞー。

今月は13名が大正解っ!

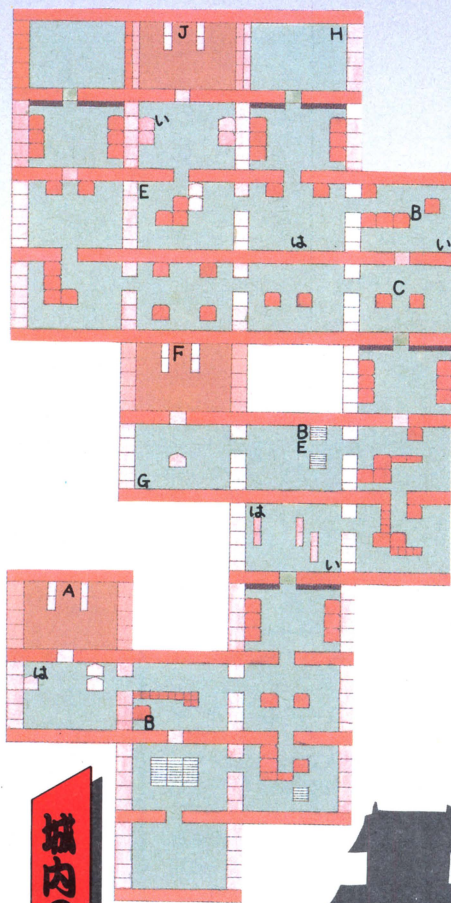
厳正なる抽選の結果、斉藤君が大当たり。ご希望のカートリッジ「魔界村」を送るぜっ!!

2位	ゼルダの伝説	15324点
3位	ゲゲゲの鬼太郎	13293点
4位	グラティウス	13113点
5位	忍者ハットリ君	9257点
6位	ツインビー	8729点
7位	スーパーマリオブラザーズ	7313点
8位	テイクダグII	5818点
9位	謎の村雨城	5299点
10位	マイティボンジャック	3918点

(有効はがき 5318通 5月2日到着分まで)



城内の巻

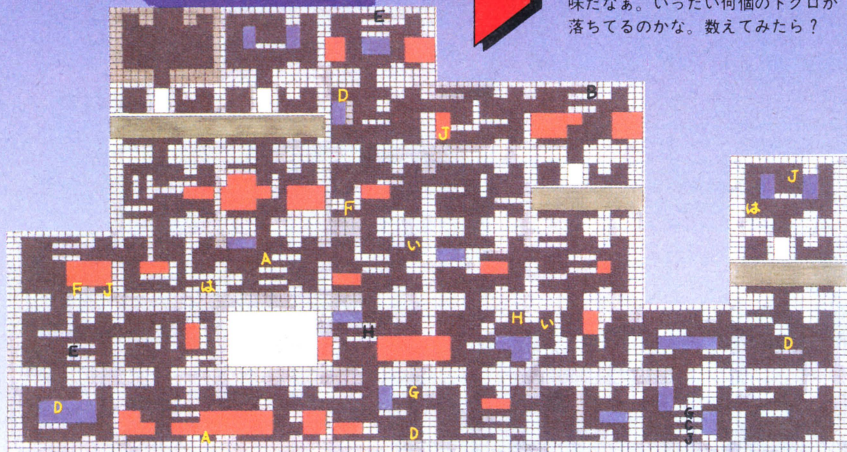


桃っておいしいね。ちよつと傷つきやすいのが、玉にすぎだけど、さあ! 城内だぜ。お姫さままで人数を増やしておくといいのだ。なんでかつうーと。桃雨の城主はかなり強いんだもん。くそ! 何人死んだか。わかんねーぜ!

村雨城っ!

城内の巻

最終面だぜ。長かった戦いも、やっとこさ終わるのだ! なかなか広いマップだけど、取る物取ってやることやればムラサメは、倒せるはずだ。しかし、ドクロだらけでやけに不気味だなあ。いったい何個のドクロが落ちてるのかな。数えてみたら?



ゲエセン上野の

今月の指摘

ひゃっほー。先月はちよっくらちよいとセガ通に遠征してきましたけども、再び舞い戻ってきてやったぞ。で、本題に入りますけども、私は金のかかるゲームと、ボタンが3つ以上あるゲームはどーしても好きになれない。だから、アーケード版のドルアーガとか、グラディウスとか、魔界村なんかやらないんだぜ(ちっとも自慢にならない)。だから、私はウレシイんだ。だってグラディウスも魔界村もファミコンで出ちゃうんだもん。ファミコンだから当然ボタンは2つだし、ROMさえ買っちゃえば(最近はこのが大変なんだけど)、あとは電気代だけ。必勝本はすぐ出るし、隠しコマンドはアバかれるし、原発は燃えだすし、いやあ、つくづく世紀末だねえ。

これがパワーアップアイテムのすべてだっ!

とっても弱い鷹丸君。最初のもんまじゃあ、とてもナゾの生命体には勝てないだろう。でもパワーアップアイテムがあるから安心だぜ。それぞれのアイテムの出現場所はマップの記号の所だ。暗記しようぜ。

◆たぬき

鷹丸が使う忍法を持っている。見えない奴がいるから、よく探せ!

◆火炎の術(い)

飛び道具の1つ。普通の武器の2倍の威力があるぞ。でも遠くまでは、飛ばないのだ。

◆イナズマの術(ろ)

いっばはん強い忍法だ! 敵はもちろん、玉手箱も出てきちゃうんだぜ。

◆風車剣の術(は)➡

もう1つの飛び道具。敵の手裏剣も、はね飛ばしていくぞ。

◆透明の術(に)

とおめー人間、とは、ちがうけど一定時間、透明になって無敵なんだよー!

タヌキ忍法篇っ!

◆玉手箱

鷹丸がきまった場所を通ると出現! もう1度さわると、中からいろんなアイテムが……

◆飛車(C)➡

これを取ると、飛べるようになるっていうのはうそ。4方向に弾が飛ぶの。

◆青いわらし(D)

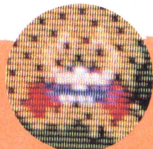
カナツチの鷹丸も、これを取ると水の上もへつちやうさ。

◆白いんろ(ハ)

うっ! 体力が少ないうち、いつとなく取ると復活できる。

◆赤いんろ(い)

道中の最後にいるタヌキが持っていて、IUPするぞ



◆かぶと(A)

音楽が変わって、一定時間無敵になれるの。スゴイぞっ!!

◆赤いわらし(B)

歩くのが遅い鷹丸も、これさえあればルールくんのみ。

◆角(G)

前3方向に弾が出るようになるっていうから、とっても便利だ!

◆王将(J)

前方向に3発、いっぺんに打てるようになるのだ。

玉手箱篇っ!

緊急指令! チョップリフター発進!!

CHOPLIFTER

©(株)ジャレコ Licensed from Broder bound Software, Inc Copyright by DAN GORLIN 1982

米ブローダーバンド社の不朽の名作「チョップ・リフター」がファミコン版で甦った。君に与えられた使命は、超高速性能ヘリ「チョップ・リフター」を操り、敵に捕らえられた味方をひとりでも多く救出することにある。

舞台3景!!

舞台となる背景を見ると、パソコン版からの移植というよりは業務用に近い感じがする。シーン1の砂漠から始まって、海上、高原の洞窟、さらに夜のビル街へと舞台は移って行く。ファミコン持ってよかったネ。

シーン1 砂漠



シーン2 海上



シーン3 洞窟



シーン1の砂漠で、捕虜収容所を破壊し、味方を救出しようとする。きまってるジャマシに出てくる。

戦車



戦闘機

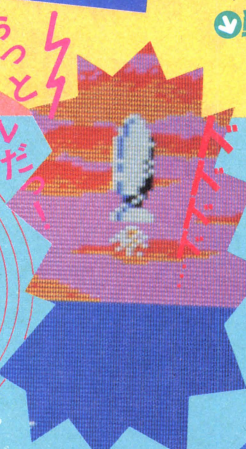
2機編隊で現われ、攻撃しては、くると機体の向きを変えて逃げて行くイヤなヤツだ。



敵キャラ 大図鑑 だぜっ!

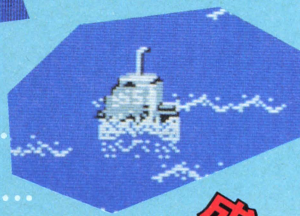
ミサイル

はじめてコイツにでくわしたときは、誰でもビックリする。出現パターンを読んでいればよけるのはカンタンだけどネ。



潜水艦

いきなり海の中からザバッと浮上して、ミサイルを発射する。海面に注意をおこたるな。



戦艦

戦艦は手強い。砲台から弾をバンバン打ってくる。まづは低空飛行で砲台を破壊するのだ。



人質救出作戦

敵地で捕らえられている仲間をひとりでも多く救出するのが君の役目だ。捕虜収容所を破壊し、味方を脱出させてからヘリに収容する。しかし安心は禁物だ。助けた仲間を基地まで運ばなければならない。



成功

禁じられた遊び方

必死で救助を求めて手を振る仲間を見ると、ついついイジワルをしたくなる。信じきっている味方から裏切られて、あたふたと逃げまどう仲間を冷酷にもヘリでグシャ……と。あぶないなアー。



グシャ

魔界村

(株) カプコン 5,500円



とにかく1面
クリアするつ!

最初の難関青ガラス!



1面の最初の難関がこの青ガラスだ。地下からは出てくるゾンビに気をつけながら、武器を投げよう。大切なのはガラスが飛び始める前にやっつける、ということ。一回はずしてしまふと、上下しながら近づいてくるのでかなりめんどうになるぞ。

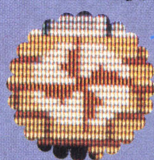
一角獣はそんなに強くないっ!



1面の最後に出てくるのが、この一角獣。武器を投げたり、近づいたりすると怒って飛び跳ねてむかってくる。タイミングを合わせてジャンプしながら10発打ちこめ! こいつの投げた火の玉は、すばやくしゃがめばよけられる。

ボーナス&隠れキャラクターはこれっ!

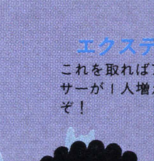
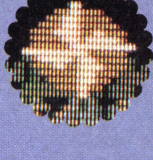
〜取るとソンするものもある……。〜



ヤンチ①
このヤンチは5000点。出たら必ず取ってこよう。



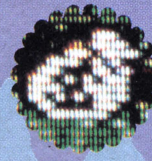
ヤンチ②
このヤンチを取るとタイムが30秒減ってしまうので無視しよう。



エクステンデ
これを取ればアーサーが1人増えるぞ!



ヨロイ
所々出てくる。探してみよう。



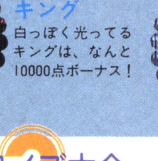
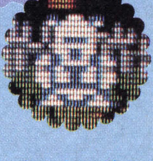
ドル袋
唯一、地面に最初から落ちているボーナス。500点だ。



ヤンチ③
白く光るヤンチは取るとタイムが30秒増えるのだ。



石兵
敵の持っているつばの中からでくる。3種類。



キング
白っぽく光ってるキングは、なんと10000点ボーナス!



かえるキング
赤っぽく見えるキングを取ると、カエルになれる。

魔術師
幕や石を打つと現われる。呪文の輪になる。

なにしろ、ファミコン初の1メガゲーム! 画面がきれいだと、思わずゲームをする手にも力が入ってしまうのだ。それにこの魔界村、むずかしさからいってもアーケード版にひけを取らない。いくらマップを知ってたって、こうも敵が強いと簡単には先に進めないぞ! ここは1場面ずつ、ていねいにクリアするしかない。ということで必勝法大解剖だぜ!

ドル袋も取りたいけど……



レッドアーマーの動きのパターンをつかめ! 4発当てれば確実に殺せる。



こんな所にコロイが!

あきらめないでジャンプしよう。思わぬ所からコロイが落ちてくるのだ。

ミゾに落ちるなよ



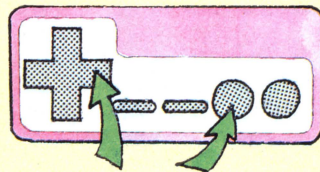
ウッディビグは左右に飛びながら下におりてくる。はなれたときをねらうのだ。



もう一息で最初の門

ウッディビグの持っているつばは必ずこわせ! ボーナスキャラが入ってるぞ。

コンティニューモードのかしい利用法



なんと魔界村にもコンティニューモードがあった! タイトル画面が出ているうちに、右方向を押しながらBボタンを3回押し、そしてスタートすればOKだ。ただこのコンティニューモードは、ちょっときびしい。ちゃんとボタンを押してるのに、うまくいかないという場合は、プレイしながらタイムを気をつけて見ていよう。各ステージでタイムの増える場面が出てくるはずだ。そこまで進まないで、せっかくコンティニューしても各ステージのスタート地点までもどされてしまう。逃げまくってでも、その地点まで進む根性が必要だぞ。

絶対クリアーの必殺技を教えるぞっ!

読者のクイズ大会

村雨城の魔丸の好きな食べものは?

答えは次のページにあるよ〜ん
(東京都 田中芳洋)



はっきり言ってムズカシイのだ



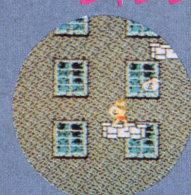
大男は柱から左には来れないのだ。右側にいる奴はなるべく柱をはさんでやっつけようぜ。カラスもかなりしつこく飛んでくるので、ちょっとでも画面に出てきたらすぐ打ち落とせ。大男の落としてくる鉄球はスピードがおそいので、走ればよけられるぞ。

2つめの扉 2匹の一角獣!



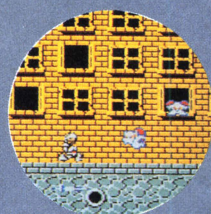
なんと2匹も一角獣がいるのだ。でもやり方しだいで簡単に倒せるぞ。まず一匹出てきたら、画面の一番右端に追いつめて倒そう。右にやせておけばもう一匹の一角獣が出てこれないの、一匹ずつゆっくりやりゃければ問題はなし。

ジャンプ! ジャンプ!



空中で上下するリフト。無理にジャンプして渡らなくても、くっついたときなら歩いていける。

数で勝負の プチデビル



プチデビルは窓から出ると一定の高さで飛んでくる。位置を決めて打ち込めば何匹来ても平気だぜ。



ヨロイを探せろ!!
武器を取れろ!!

階段の上には……



レッドアーマーは1発打つと動き出す。いったん高く上ってから、真下において近よってくるのでそこをねえっ!

赤くなったらキケン信号

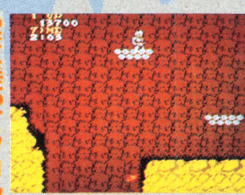
木のおばけみたいなタワモンスター。白いうちに攻撃してもききめがない。赤くなったらすぐ4発打ち込め! 早いうちに倒さないと、弾を打ってくるのでむずかしくなる。

ドラゴンと初対戦だ

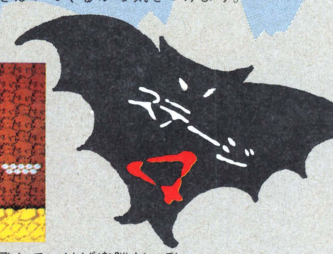


出たっ、ドラゴンだ。全ステージ通してかなりしつこく出てくるのでコツをつかもう。短剣や、やりでは倒せないぞ。オノ、たいまつ、十字架のどれかを取って頭を8発で。体に弾が当たると、だんだん短くなっていくけど頭があるかぎり火の玉をはいてくるから気をつけよう。

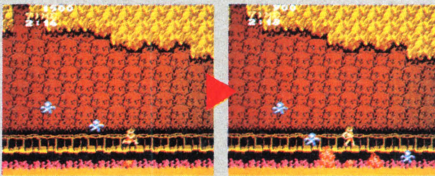
雲に乗ってクリアー



リズムよく、ぼんぼんと飛んでいけば楽勝だ。動きがつかみにくい時は雲が重なった時をねらおう。

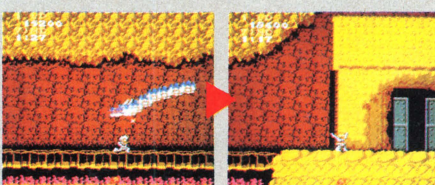


炎のふき出す
つり橋だっ



このつり橋は下から炎がふき上げてくる。立ち止まらずに先に進もう。敵をやっつけながら進むのはかなりむずかしいので、ヨロイを着ているようにしよう。自分の前にふき出した炎はジャンプすればよけられる。

ドラゴン!!
またしても



3面につづいてドラゴンの登場だ。もうコツはつかんでいると思うけど、座ったり、飛んだりして絶対にドラゴンにさわらないように、逃げまくれ。たいまつを使う時は、落ちてから燃え上がるまでの時間を計算しておこう

体型別攻略法



ハダカのアーマー

ヨロイがなくなってしまったら、あちこちでジャンプしてみよう。ヨロイが出てくる個所があるぞ!

ヨロイのアーマー

一回ならやられても大丈夫。ヨロイを着ている時は、とにかく少しでも先に進んでおくことが大切なのだ。



カエルのアーマー?

魔術師とカエルキングに気をつけろ。カエルにされると動きがとれないぞ!

ステージ
5

落下物にも注意

ドロクロにさわるな

ステージ
6

最初っからコイツがっ

地面にポコポコ落ちてくるガイコツの頭。でもうっかり近づくとスケルトンになるから、その前に打っておこうぜ。

ついにサタンがっ!



ついにサタンの登場だ。プリンセスをさらっていった憎らしい奴なのだ。羽根をたたんでいる時は、どんなに攻撃してもキメがないぞ! 広げた時をねらってすばやく8発打ち込め! 下においてくるのをじっくり待って攻撃しよう。

こんな所にも大男がっ。弾を落としながら音をたてて近づいてくる。かなり素速く打たないとタックルでやられちゃうぞ。

ここにはいきなり一角獣がいる。ジャンプのタイミングを合わせて戦おう。走ってタックルしてくるから、ヨロイを着てないと1発でやられてしまう。10発でやつつけられるけど、確実に当てないとちょっと無理。タイムズだと当てにくいのでつらくなるぞ。

敵だらけだぞ



レッドアーマーと大男の、かなりはげしい攻撃だ! レッドアーマーは飛び回るから要注意。大魔王まであと一歩だぞ。

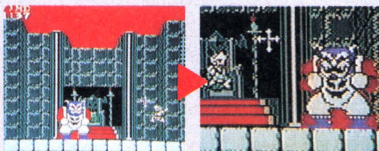


ここのドラゴンは、手強いぞ。頭が最後まで残っているから、火の玉をよけながら戦おう。ここに出てくる十字架は必ず取れ!

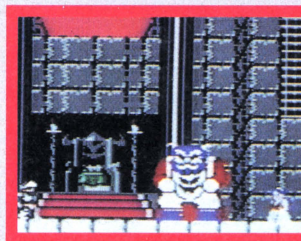
十字架を取るのがいい

ステージ
7

大魔王と
タイムマンだ!



ついに来たっ! 大魔王の部屋だぞ。ステージ6をクリアするとき、十字架を持っていないと、ステージ5に逆もどりしてしまうので必ず取っておこう。アーケード版の大魔王とは違って、頭が弱点。頭に10発打ち込もう。

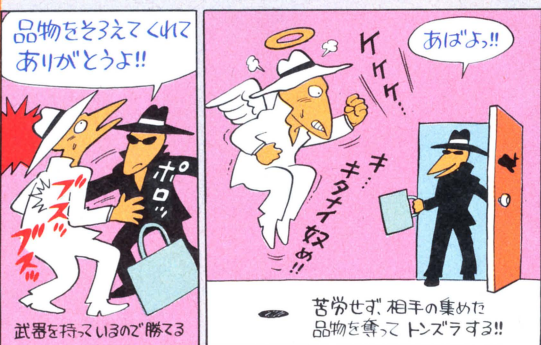
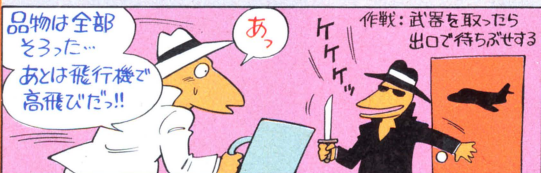
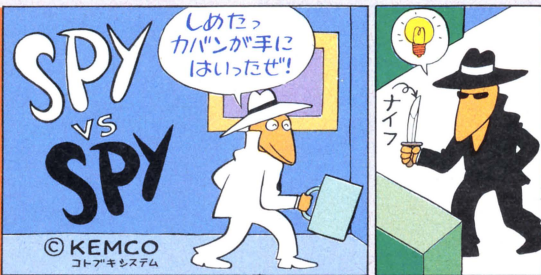


感動の
ご対面!?

プリンセスだ。だけど大魔王を倒さなければプリンセスは救えない。しかもここには思いがけないワナが待っているのだ。プリンセスとアーサーの運命は…?

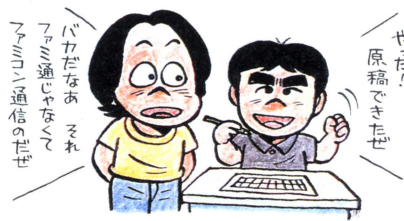
カスコン金矢の

ファミリ
ック
キング



今月の特情報

今月は新型のアスキースティックを7名の読者にプレゼントします。希望者は、①自分の見つけた裏技をひとつ書く②はがきの裏、左下に○を大きくはっきりと書く③○のなかの0~9の数字のうち、どれかひとつを黒くぬりつぶす、をして、ファミ通編集部までどしどしはがきしてください。店長がまず、ダートを使って当選番号を決め、正解者多数のときはそこから美穂子センセイが抽選します▶それから、6日に発売になった「ファミコン通信」(290円)は、もう買いましたか? まだの人は何をさしおいてもすぐに本屋さんにかけ込むように。絶対だぜ!▶創刊2号は6月20日、3号は7月4日に全国一斉同時発売です。来月のログインまでに2冊出るので、ファミ通もファミ通同様よろしくね。(東府屋ファミ坊)



読者のクイズ大会

マクロスの兄弟分は?

答えは次のページにあるよ〜ん
(千葉県 坂本正)

セガマークⅢ通信



いつもタイトルの横にのっている私のカオ、そんなにヘンかなあ。そりや確かにムゲは太くてつながってるし、目は寄ってるけど、なかなかいい顔してるじゃん。けっこう自分では気に入ってるんだけど……。いい男だよな？

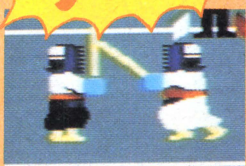


青春だ！ 青春、青春だあー！ というわけで、青春のスポーツ、剣道がゲームになったのだ。カンフーとか空手のゲームは今までもあったけど、剣道ってのは初めてだよな。やってくれちゃったよなーといった感じ。ゲームは、個人戦と団体戦に分かれていて、2プレイヤーで遊ぶこともできる。キャラクターも大きいし、フキダシでかけ声かけちゃったりもするから好き。とにかく個性満点のゲーム登場だ。

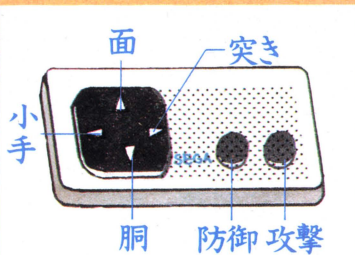
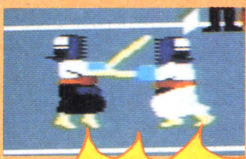
柔よく剛を制す……？

メン！ ワザはこう決める！ ツキ！

◆キマったとき、いちばんうれしいのがこのワザだ。連続して使えないのが残念。

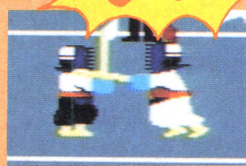


◆キマられそうだなかなかキマらないのが小手なのだ。セコいとこが好きだな。



方向ボタンとAボタンを同時に押してワザを決めるのだ。敵との距離によって、ワザを変えることも大事だ。Bボタンを使って敵の攻撃を防ぎ、体力を保つのも忘れずに。

◆ホントは子供は使っちゃいけないんだけど、これはゲームだからいいんだよな。



◆ドウだ、まいったか！ 剣道やった人はわかるでしょ、はずされたときの痛さ。



コテツ！

ドーウ！



この団体戦では、先鋒から大將までの5人の相手と戦わなければならない。でも、こっちは5人いるから気楽に戦おう。勝敗は2分間3本勝負で、2本先取した方が勝ちとなる。大將が負けると終わりだ。

団体戦 個人戦



個人戦は、プレイヤーが負けるまで続く勝ち抜き戦だ。持ち時間は2分間で、画面下のダメージメーターがなくなるか、タイムがゼロになったときのダメージが大きい方が負けとなる。じっくり攻めよう。

答え

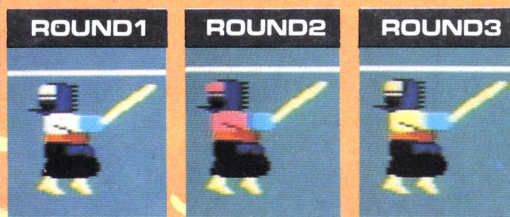
とろろ

読者の格言大会

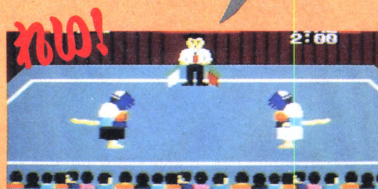
できたらすごいゼスーバードンキーコング
(愛知県 伊東清)

勝ち進んでレベルが上がると、敵の色が変わるのだ。最初は白だけど、ピンク、黄、緑というように、上着の色が変わっていくのだ。もちろん上着の色だけじゃなく、パワーマップする。

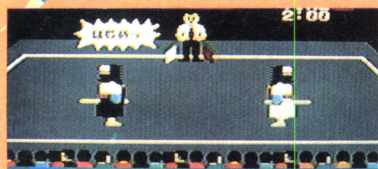
敵もバージョンアップするのだ!



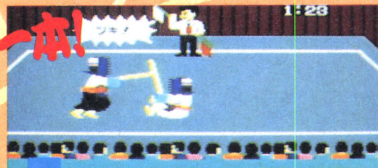
礼に始まり
礼に終わる!



礼は剣道ではとても大切な。相手に対する尊敬の気持ちを忘れてはいけないのだ。素直な気持ちが美しいのだ。



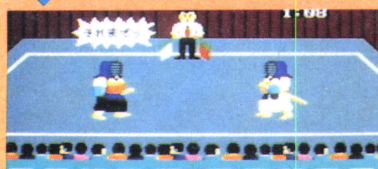
礼は剣道ではとても大切な。相手に対する尊敬の気持ちを忘れてはいけないのだ。素直な気持ちが美しいのだ。



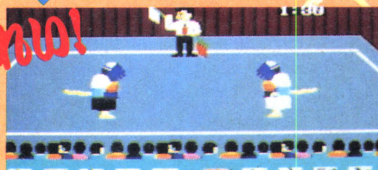
礼は剣道ではとても大切な。相手に対する尊敬の気持ちを忘れてはいけないのだ。素直な気持ちが美しいのだ。



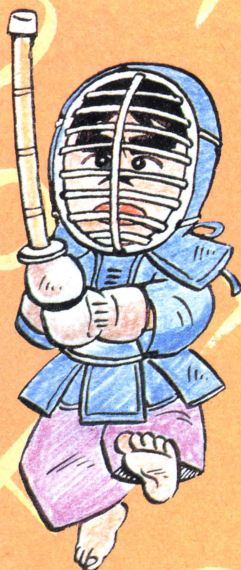
礼は剣道ではとても大切な。相手に対する尊敬の気持ちを忘れてはいけないのだ。素直な気持ちが美しいのだ。



礼は剣道ではとても大切な。相手に対する尊敬の気持ちを忘れてはいけないのだ。素直な気持ちが美しいのだ。



礼は剣道ではとても大切な。相手に対する尊敬の気持ちを忘れてはいけないのだ。素直な気持ちが美しいのだ。



水野店長の

これでもか!

いらっしやいませ。私が社会人セガマークIIIユーザーでもあり、ファミコンも持ってる水野店長とかゆーやつだ。元気してる? さて、今月紹介した“チャンピオン剣道”面白そうでしょう。こーゆータイプのゲームってなかったからね、ファミコンにも。ゲームとしての完成度からいうと、そんなにうまくできてワケじゃないけど変わってるってだけでいいんじゃない? 私はとっても好きだなあ。とエラそうなこと言っちゃったー。話は変わって、マークIIIの新作の件なんですけど、オタク知ってます? アレ出るらしいですよ、アレ。“ファンタジーゾーン”(知らない人はログイン6月号のビデ通参照)。発売は、もちょっと先みたいだけどね……。

新刊案内と次号予告とプレゼントなど

ではまず新刊案内から。ファミコンばかりでセガのゲームにはぜんぜんなかった必勝本が、やっと発売されました。実は、ログインでもやりたかったんだけど、先を越されちゃったのだ。ロードランナ



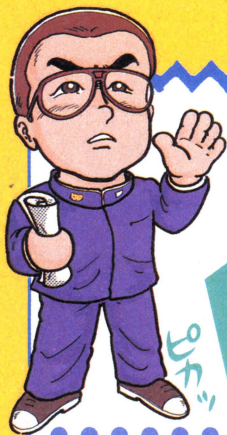
★「セガ秘ハイレク集」750円。弓立社から発売されている。

ーから忍者プリンセスまで、10本のソフトについてくわしく必勝テクニックが書かれていて、隠しコマンドものっている。タイトルは「セガ秘ハイレク集」。なんとこの本を、セガ通大好き少年大好き少女5名様にはプレゼントしちゃいます。それからもうひとつプレゼント。今月紹介した“チャンピオン剣道”。こっちの方も5名様ね。ほしい人は、どっちがほしいか書いて、それから水野店長(つまり私ね)はスターという誰に似てるかも書いて下のあて先まで送ってちょーだい。べつにおせじを書かなくてもいいからね。ちゅーせんなんだから。

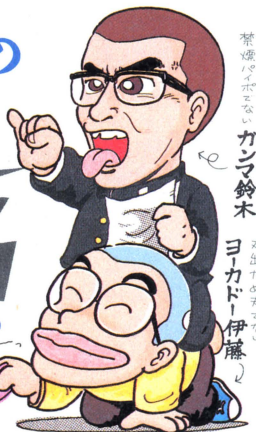
そんなワケで今月も終わり。来月は、“ダンブ松本”が間にあえばやります。

あて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ログイン編集部 セガ通係



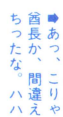
MSX通信



今月はまたまたコナミさん



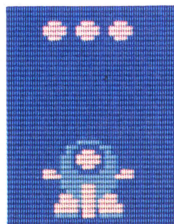
遠くかがやく星に祈りをささげるMSX通信です、今晩は。今月のゲームは、『ツインビー』。1986年製のビンテージもの。芳醇な香りの磯の吹きよせにも似た、すごいゲームだ。ではお時間まで、こゆるりとお楽しみください。ケロヨン！



MSX 青年の主張

⑩そ、そうだな。ハ\\V\\V\\V\\V\\V\\V\\V\\V\\のハ。
M通の3人は、いやなことに今月も元気です。
とりあえず、コナミのツインビー、いってみよ。

ツインビー3態



◆私、3連発なんです。それも放射状の。なぜかって言うと、実は、白いキャンディーを食べちゃったんです。

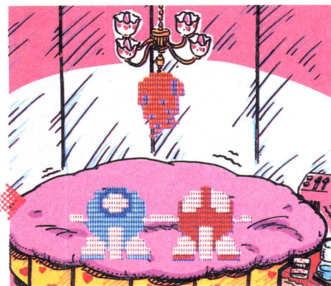


◆分身の術とは、す速い動きにより起こる残像現象を利用した、高度なテクニックだ。緑の鐘を取ったらよ～ん。



📌 When you'll get a Red-Bell, you can get shield on. Though you lose it, as you're shot 16's by enemies.

そして2人は結ばれる



川上の赤バットも



◆ミューキー、ミューキー、ミューキー、ミューキー、服地はミューキー、の川上哲治氏の赤バット。MSX版にはファミコンになかった赤バットが現われるのだ。

自分をみつめなおす



ツインビー&ウインビー

■ ツインビーは2人で遊ぶと、とても楽しいだよ。2 PLAYERSを選ぶと、ツインビーちゃんの相棒のウインビーちゃんも画面に登場しちゃう。そして合体したなら、愛の炎が噴出しちゃうんだぜー。

誰がために鐘は 降る…鐘がほしい!!



最初は誰でも黄色なのだ。取れば得点はあるから、こまめに集めておこう。もうかるぞ!!



トロトロしてんしゃねえーよ! と、お怒りの方。青ベルを取りましょう。5発目が青です。でも取りすぎには注意しましょう。



ツインビーってくらいだからツイン砲を使いましょう。青ベルを5発うてば、白ベルになるからアセらず取りましょう。



いつも1人でさみしい君。友達が欲しいな。そんなときは白ベル9発うちましょう。緑ベルが友だち2人をつれてくるよ。



緑ベル4発うったら赤ベルになるけど、赤たからって赤信号とはわけがちかう。バリアーだよ。弾に当たっていいんたせ。へん!

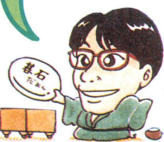


やっぱり何でも使いすぎると、黒すんてくるんだね。赤ベルを13発うつと黒くならっちゃうんだ。取ってこらん。死んじやうよ。

わしはこう攻める 鈴木流

わたくし、ガンマ鈴木改め、ドナ・サマーだす。では、必勝法を教えてあげよう。ちなみに加川流は信

用しないように。ろくなことないぞ。はい。ステージ1では青、白、赤、青とベルを取り、キノコをやっつけてキャンディーを手に入れるのだ。雲のすべにベルが入っているから、のがさないように続けて取ればすぐに1UPする! バリアーはステージ5で取るのは大変だから死ななさい……あ! うっそーん。ステージ4あたりではりかえれば、いいんじゃない。うーん、完ペキだ! スピードは自分に合ったものにしよう。あんまし早くすると、バリアーがとれちったとき苦労しちゃうよ。鈴木流を信じなさい。遊んで、もらいます!



天下に
そびえる
コナミビル
5面の名所
だよ。

プレゼント



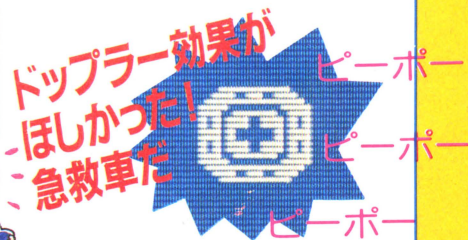
越境入学発覚



「魔城伝説」のシットルケが、こんなところで油売ってる! なんてヤツだ、ちょっと校長室まで来なさい。「ハイ」シットルケは、住民票をいつわって越境入学していたのでありました。「だって、こっちにも来たかったもんですから……」でもね、だめなんだよ。どうしてこっちに来たの? 「あの、ボク、いい大学に入りたいんです!」どこに入りたいの。「東大です!」その後、シットルケはツインビーの世界で無事灯台で働いてるそうです。めでたし。

小生はこう攻める 加川流

こんにちは、わたしはジャンボリー加川改め、パート・ランカスターです。さてわたしのツインビーはこう攻めるは、鈴木流よりも、はるかにゲーム理論になった戦術です。わたしの戦術をぜひとも参考にしていただきたい。このゲームのすべては、鐘をいかに機能的に取っていくかにある。まずステージ1では、青の鐘2ケ、白の鐘1ケ、そして緑の鐘を取ってバコバコ打ちまくり、得点をどんどん上げていく。それでそのままステージ2へ突入していく。んでもって、ステージ3、ここがポイント。ここできんと1回やられちゃうの。そして、青の鐘を2ケ取



った後、赤の鐘を取ってバリアーをはる。そして、なんとかがんにって地上物を破壊していきキャンディーを取っちゃう。これで完璧。ある程度腕に自信のある人なら、とりあえずスパイス大王まではたどり着けるはずだ。この方法でいってみよう! まかりまちがっても、鈴木のやり方で攻めていってはいらない。なぜなら彼は、浪費家で小心者でIVY青年を目ざしている、ちょっとおかしい人間だからだ。みんなわたしを信用しなさい。わかったね、それでは、バラサバラサでシオシオのパーでんねん。

特別企画 — お母さんに作ってもら TWINBEE COOKING

～寄せ鍋・苺だ、カニだ、ピーマンだ風～

■材料



カニ
モカニの毛を毛ヌキでぬいて、薄い塩水で15分間ボイルする



タコ
タコはおこらせて、赤くする。このタコと言えはよろしい



エビ
背中黒い背ワタを取っておくとき、ゆでても背が曲らない



チェリー
チェチュチュチュエチュエチュエ、チェリーポーオン(ブ)



ミルク
お腹の弱い人は、アカティなどのお腹にやさしいものにする

■作り方

- 1 まず隠し味をつけるために、味の素、フレーブ、ハイミーなどをチャチャチャツと鍋に大量投与する。そして、水500cc、スープ2カップ、いりこ3尾も混入し、沸騰させる。
- 2 沸騰したところで、中身を全部すてる。
- 3 鍋に再び水を満たし、沸騰させる。そして、材量を全部放り込んで、3年煮る。
- 4 ざるに移し、水をきる。そして、冷蔵庫ですこし冷やす。
- 5 皿に盛りつけて、はい! できあがり。



鍋で煮る

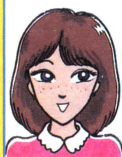
■盛り付け例



コナミさんからプレゼント! ツインビーのカートリッジ3本と、写真のパッカンボーイをなんと5名様にプレゼント。このコーナーの感想と円高についてのキミの意見を書いて送ってネ。

ではおなじみマップ公開

2面までっ



「えーっ!? ステージ2までえー? 最後までマップ載せちゃあいけないんですか?」「ちよっとかんべんしてほしいんですけどもとは、コナミ広報宣伝課の紙尾サン。関西弁がキュートなお姉さんですー!



ステージ1
ゴメンネ海岸、ていうんだって。野菜みたいなベジタブル軍つーのが敵なのよ。



ステージ2
ホーチョウ、ハサミ、カマ、ドンブリ、ナベ……。うーん、家庭的だなぁ、この面。



地上の物は今日の友!!

地上物

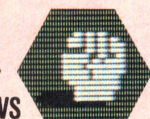
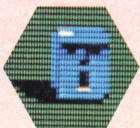
キノコ

◆キノコの上かわを、ヒコヒコさせてうってくる変な奴! だいたいキノコってのは、うまいよね。



ミスター・モアイ

◆イースター島から出張サービス中のミスター・モアイ君。ドンブリ島の他、渋谷でも待ち合せ場所として働いているのだ。すこーい。



勝った!

VS ハンドマン

◆ジャンケンポン! バーの勝ち。たまにはチョキを出して欲しいなあ。グーが、かわいそうじゃなかあ!



ほし



ほしってのは書くのが難しいのだ。ドット野郎のガンマがいうんだから、まちがいないわな。うまいほしだね。

きやんでい



ハッカあめっていうのは、おいしいよね。イチゴミルクもいいね。それにしても、このあめ何味なのかな?

スパイス大王をたたけっ!



鈴木流必勝法でステージ5まできた君。エライね。最後の敵、スパイス大王はフラワーにまもられて、スゴク強いけど、右の方で大王がおりてくるときに撃てれば楽勝でい。ちなみにこの技も鈴木流だから信用していいよ。うん!

知らないうちに背がのびる



ヨーカドー
伊藤の

ウ!ランボー

こんばんは、ヨーカドー伊藤改めダン池田です。先々月のこのページで特集した『魔城伝説』はもう購入に踏み切ったかな。まだ買っていない人はすぐに買おう。全国のパソコンショップで4,800円で発売中だぞ、なーんてコナミの営業ゴッコしてる場合ではなかったぜ。実は、あの『魔城伝説』にも隠しコマンドがあったのだ。教えてほしい人はMSX通信のヨーカドー伊藤宛マンドがあったのだ。じゃなくて、いじわるせずに教えてあげよう。まず普通にカートリッジを本体にさしこみ、電源を入れる。タイトル画面がビヨントでたら、カーソルの□と□、それに□とNキー、おまけにSELECTの5つのキーを同時に押す。これだけでも手がかりそうになるだろうが、それをグッと我慢して押した状態のまま、スペースキーをプッシュしてゲームをスタートさせるのだ。そこで画面をみた諸君は、ハッと息などをむだろう。なんとポロンの残り人数が25人になっているのだ。はっはっは、どーだまいったか。しかもだ、そのプレーの最中にSELECTキーを押すと、3回まで、99秒間の透明無敵モードに入ることができるのだ。良かったな。



それから数日後、私と細川ガラナ夫人は、池袋南口のろばた焼き屋「南米」にいた。店内に流れる佐良直美の曲に耳をかたわけながら、ガラナ焼酎を飲んでいると、なんだか平和な気持ちになってきた。「いささか唐突ではありますが、婚姻しましょう」「ええ」「幸せだなあ!」「やだー、おなら」「ハハ」「フフ」(完)

Information Calender

JUNE JULY 1986

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
JUNE 8	9	10 ●月刊アスペクト 7月号発売	11	12	13	14
15	16 ●National Computer Conference(6/16~6/19)	17	18 ●月刊ASCII 7月号発売	19	20 ●ファミコン通信第2号発売	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	JULY 1 ●マイクコンピュータショウ'86大阪(7/2~7/6)	2 ●ファミコン通信第3号発売	3	4	5
6	7	8 ●月刊LOG IN 8月号、MSX MAGAZINE 8月号発売	LOG IN	LOG IN	LOG IN	LOG IN

■ここに掲載した日程はあくまで予定ですので、お出かけの際は主催者に問い合わせてください。

	.
	.
	.
	.
	.
	.
	.
	.

LOG IN
PROGRAM CASSETTE
JULY 1986

	.
	.
	.
	.
	.
	.
	.
	.

LOG IN
PROGRAM CASSETTE
JULY 1986

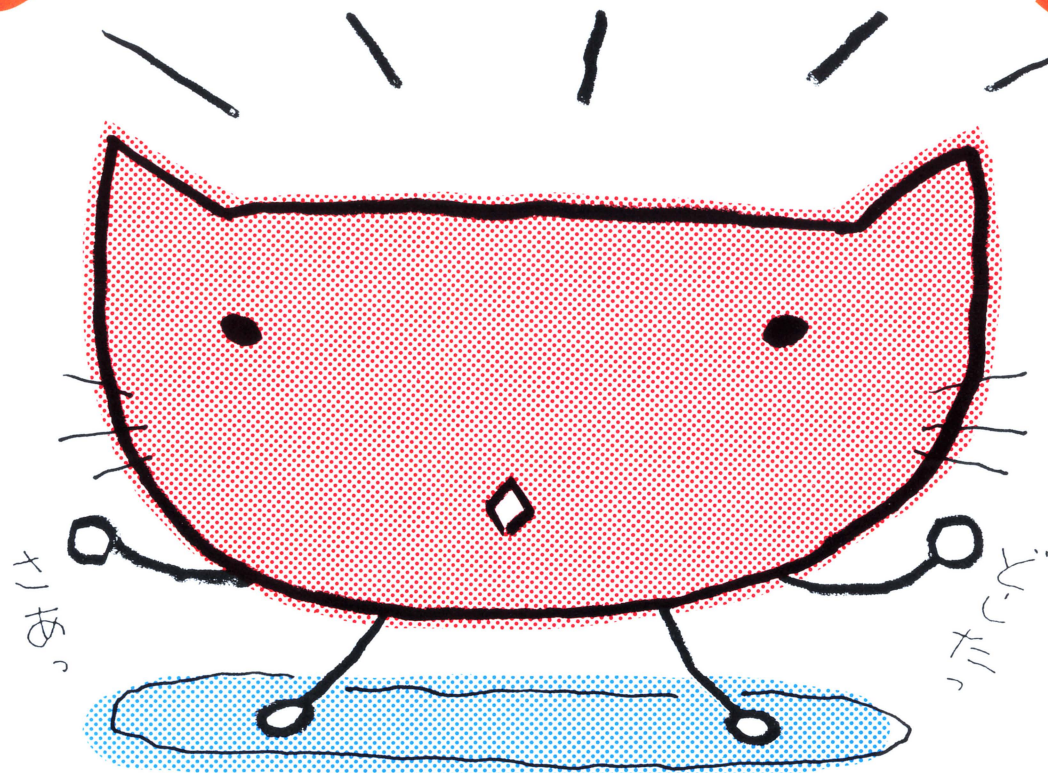
	.
	.
	.
	.
	.
	.
	.
	.

LOG IN
PROGRAM CASSETTE
JULY 1986

	.
	.
	.
	.
	.
	.
	.
	.

LOG IN
PROGRAM CASSETTE
JULY 1986

さあ、わたしのムネに
とびこんで、らっしゃい!



あれ、ご存じでしたっけ!? それならどうぞどうぞいらっしゃい!
そうなんです、ついこの前ウチからファミコンの雑誌が出ました
なんていうのかな、うーん、とにかくヘンテコなモンなんですよね
なぜかって、ログイン編集部が作ってるから、キミならわかるよね
とにかく、一度読んでみてもらうとすべてはクリアになるはずよ

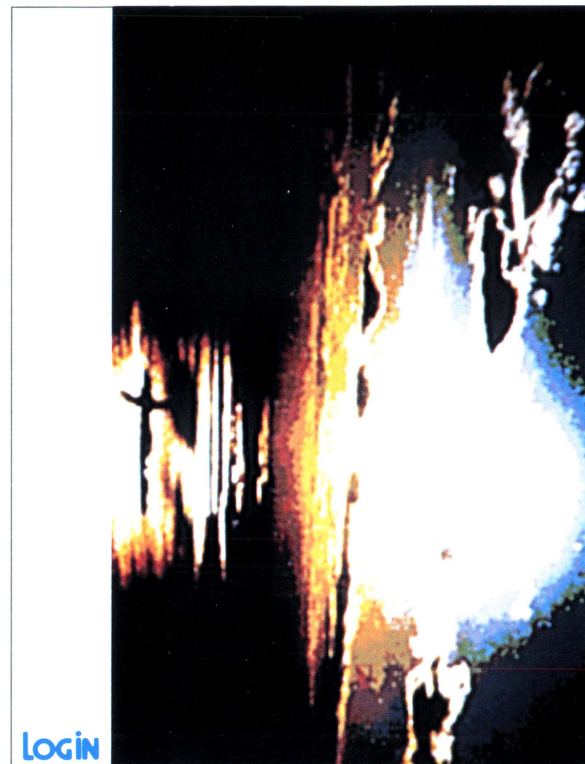
BIWEEKLY

ファミコンをブームで終わらせぬ!

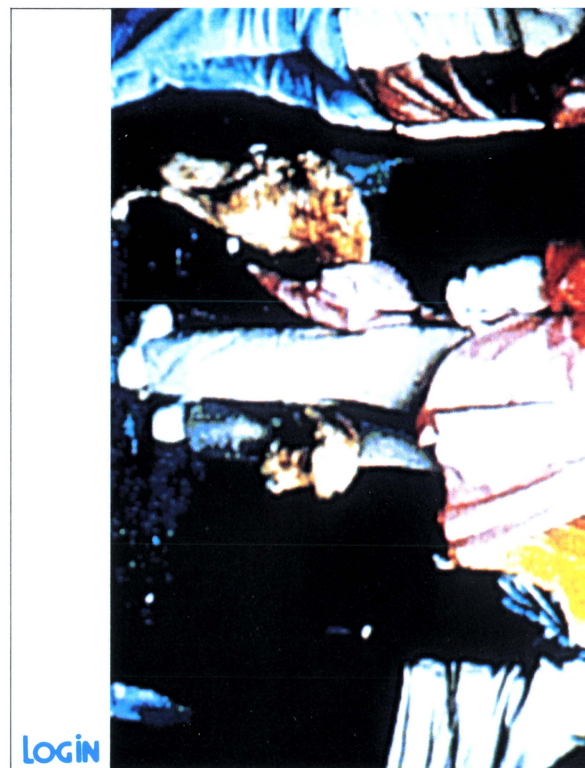
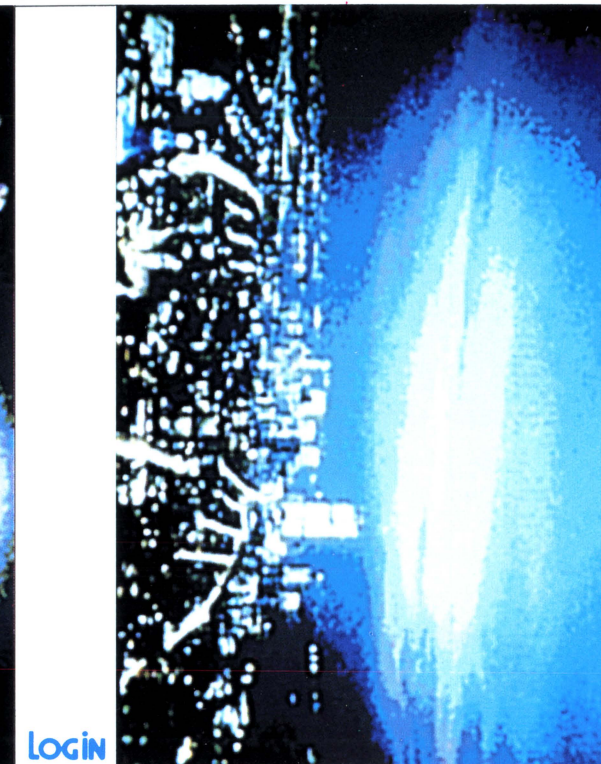
ファミコン通信

6月6日から“隔金”でスタート、定価290円

名所・旧跡画像取り込みシリーズ①MSX 2による“NY SCENE1”



名所・旧跡画像取り込みシリーズ②MSX 2による“NY SCENE2”



名所・旧跡画像取り込みシリーズ③MSX 2による“NY SCENE3”



風情を楽しむパソコン書道の心シリーズ③PC-100による“床擦れ”、書：水野店長



Information

JULY

1986

あなたが選ぶコンピュータ人間は誰でしょう

“コンピュータ人間”って聞いて、誰の顔が思い浮かびます？

パーソナルコンピュータ『来夢来人』を発売しているインターフィールド・コーポレーション日本支社では、“あなたが選ぶコンピュータ人間は誰”というコンピュータ人間アンケートを実施しているぞ。有名人や知識人の中で、コンピュータの高速演算性や記憶力に比

較されそうな人は誰だっ！ という、意識調査というわけですが、こりゃあ。

官製はがきに、キミが選んだコンピュータ人間の名前と、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記の上、右のあて先へ送ろう。抽選で『来夢来人』3セットのほか、オリジナルデジタル体温計が100名に当たってしまうんだと。気分転換にでも、送ってみましょうか。

くれぐれも、隣の八百屋の元さん、とか書きちゃあだめだぞ。世間に名の通った人に限って、ですから。

あて先

〒106 東京都新宿区西新宿2-1-1
新宿三井ビル 5F
インターフィールド・コー
ポレーション日本支社
『コンピュータ人間アンケート』係

MSXの『チャンピオンシップロードランナー』で 認定証+テレホンカードをもらおう

ソニー株式会社のMSX版『チャンピオンシップロードランナー』を全面クリアすると、これがなんと、認定証と、オリジナルテレホンカードがもらえるんだね、というお話。

全面クリアすると画面に出て来るパスワード。こいつを、マニュアルの応募券に記入して、右のあて先に送るのだ。先着1000名に、全面クリアしたよ認定証と、写真にあるような、と

てもカッコイイテレホンカードが送られてくるっていうアンバイだ。

このカード、手にしてみると、結構いいんだよね、落ちついた感じで。テレホンカードは切手より投資性が高い、などという噂も飛びかっている昨今、これはぜひ手に入れておきたい物品野郎だぞ、うん。

まだ間に合うかもしれない！ 挑戦してみようではないか、青少年。



あて先

〒141 東京都品川区北品川6-7-35
ソニー株式会社 HI事業部
『チャンピオンシップロードランナー
チャンピオン認定』係

J&P渋谷店・夏のソフトフェア'86だ

東京渋谷の道玄坂にある、J&P渋谷店では、来たる'86年7月4日から27日の24日間、『夏のソフトフェア'86』を催すんだと。メーカーさんに直接質問できる“質問の広場”をはじめ、“新作ソフト

発表会”、“MIDI講座”、“ゲーム大会”など、盛りだくさんの企画でもてなしてくださるそうですよ。それでは、行ってみましょうかね。

☎は03-496-4141。各種イベントは、

それぞれ毎日やっているわけではないので、必ず電話で何日は何のイベントなんですか？ と質問電話をかけてからおもむくことをおすすめします。

さあ若人のメッカ、道玄坂へ、GO！

イベント情報

●6月16日～19日・National Computer Conference(Las Vegas, U.S.A.)▶AFIPS, 1899 Preston White Dr., Reston, Va.22091, U.S.A.

●7月2日～5日・マイクロコンピュータショウ'86 (インターナショナル エキジビションセンター オオサカ5号館)▶マイクロコンピュータショウ'86大阪事務局

☎06-364-2341

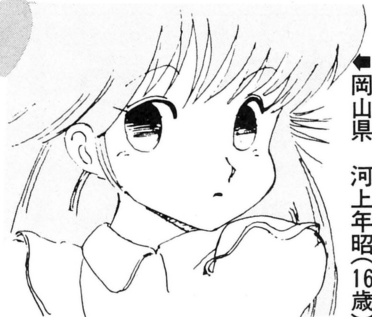
パソコン おもしろ人間 大募集

個性が
ほしい!



E. MIWA

季節の変わり目、頭のネジが2〜3本ゆるんでしまうシーズン到来! パソコンおもしろ人間大募集のこのコーナーも、抑制ボルトが何本か焼き切れてしまいましたとさ。困ったもんです



■岡山県 河上年昭(16歳)

評 いやあ、のっけから出ました。ロ○○ン、さていいかなんでしょう? のパターンですな。ほったからアゴにかけてのライン、理論的には考えられないまゆ毛がすくて見える髪の毛など、もう「ソレモン」の要素をてんこ盛りにした、見事な絵に仕上がっています。拍手! バチバチバチバチバチバチのバチっと。ん? 何? このキャラには、ちゃんと原型があるんだって? まどかさん。知らねえ、知らねえ、勘弁してくれよ、お願いだよ。

評 これは有名な、○○○の○○○ちゃんだな。売れ筋、代表格、パソコンのアドベンチャーゲームでもおなじみ! だ。顔より頭の方が大きいという伝統を守りぬいた正統派キャラ。漫画の連載は早くに終わっていても、良いものは心に残る、という例である。



■広島県 片山功一郎(18歳)

参考出展



ログイン編集部
匿名希望のバカ

■ログイン編集部でも、過去こういう絵を書いた人間がいました。今では反省して、ログインで最もわけのわからんカラーページのコーナーを担当してます。誰でしょう。

トートツに!
特別読切
企画!!

載らないとわかっていても送ってきてくれた女のこのカット特集!!

最初に最後か!?

長〜いログインの歴史上、今だかつてなかった企画をしてしまう。載らない載せないとわかっていても、ドンドン送って来てくれていた、女の子のイラスト大全集なのだ! よく、こういう声を聞いた。「どうして、他のパソコン雑誌のようにイラストコーナーがないのですか?」ログインは他のパソコン誌じゃないんだよ! でも、今は季節の変わり目。最初で最後の(!?)ギャルイラスト大全集なんかやってみよっかなーと。ホイホイ。



■埼玉県 滝沢康生(17歳)



■埼玉県 浅井健吾(18歳)

評 彼はどうやらパンク野郎らしい。私はその昔、ブログレ野郎だった。おう、パンク野郎、元気にやってるかい。俺かい? 俺は今、原稿書いてるぜ。アッハッハハハハハハハ。

評 タンクトップの小ブトリ姉ちゃん。ロングヘアで目がまんなかによってところがパターン化と言えよう。髪の毛のふくよかな感じがとってもハッピーである。



■茨城県 野々山徳人(15歳)

評 ちこつと、へたつびいだ。しかし、純正セーラー服の全身図というところが良い。渋谷陽一より渋い、少しだけ。

評 これは、カラー作品なのである。カラーページでご紹介できないのが残念だ。でも、カラーページでご紹介するよりも、白黒のページでご紹介の方が良いときもある。人生とは、そういうものである。

パソコン雑誌
の仲間入りネ



宮城県 庄司健一(19歳)



評 うわっ。キビキビキビッ。これはす、す、すわってますねえ。手なんかヒザの上で組んじゃって。これ、上から叩くと痛いんだよねえーっ。

◆大阪府 北村淳(16歳)



◆宮城県 高野修一(17歳)

評 エミーIIだ。頭についているのは、リコンのプロペラではなくて、はまきだ。しかし、どうしてはまきって言うんでしょね。それ考えると、夜も寝られなくなっちゃう。八回も巻いちゃうと頭重たくなっちゃうってたいへんだあ、なんてね。今朝もそのこと考えて、思わずはまきを頭に結んじゃったりなんかして。

Emmy II

評 ラフでいいネ、ラフだから、このはがきの日付を見ると、'84年の11月。あら古いこと！



◆千葉県 横堀弓英(15歳?)

評 「きやつ」だろう！ この野郎、ふざけあがって！ うまいじゃんかよ、てめえ。服着せろよな、服を。しかしよ、このキュートなギャルは、何を見て驚いてんてえ？ ①みぞ田楽、②日本経済新聞、③乾燥なまこ、なんてな。へへーん、じゃましたな、そいじゃあな。でも、この絵好きだよーん。



有名人パソコン所有便覧

1度はパワーが盛り下がった、パソコン所有便覧ではあるけれど、佐藤蛾次郎さんがMSXを所有!!!! という情報が舞い込んでからは、製作委員会のメンバーにも活気がよみがえってきた。ようしやるぞう、と、ブルワーカーを片手におたよりを整理するのです。今月も、いってみよう、ハイスター

佐藤蛾次郎さんはMSXを持っています

あのおの来生たかおさんはアーケード用の

ゼビウスを持っていると以前テレビで言

っていました。ちなみに来生さんは1000万点プレーヤーだそうです。

●福岡県 吉村正照

松本小雪

ファミコン+ディスクシステム(ゼルダの伝説)

●北海道 海沼大輔



翻訳家の熊谷洋子さんはPC-8001を持って、「舞舞」(マイマイ)という名をつけています。

●神奈川県 佐藤 理



採用された方に超豪華記念品を

超豪華記念品が決定しました。ナント、高級シルク印刷を用いた、ログインステッカーで一す。透明塩化ビニール(100μ)をフィーチャーしたPP貼り。とっても夏にフィットしたスパークリングなステッカーですよ。

以上すべての記事の応募や質問のあて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー 月刊ログイン編集部 おもしろ係
毎月15日をしめ切りとします。おたよりはお早めに。

COMPUTER PUZZLE

出題・鹿島清隆

No. 4 CROSSBOARD

今月のコンピュータパズルは、ほんのちょっと難しいぞ。君のパソコンでトライしよう。

●実行サンプル

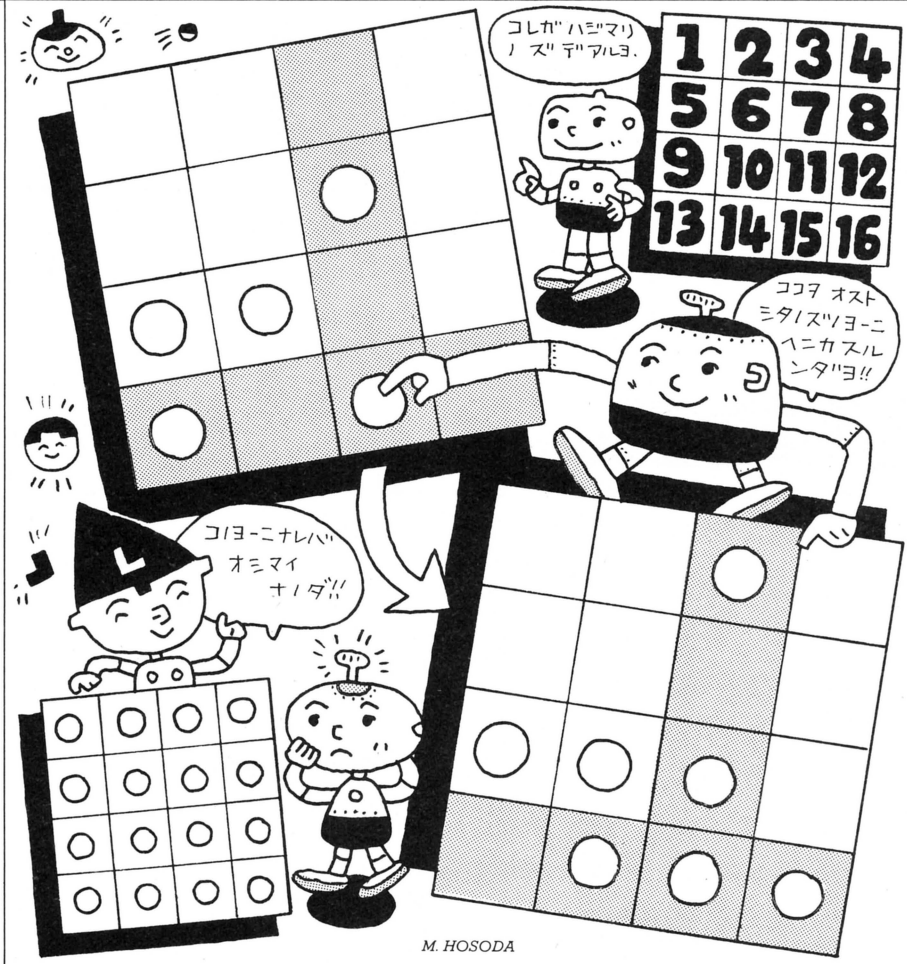
```
0 KAI
BOARD
0 0 0 0
0 0 1 0
1 1 0 0
1 0 1 0
```

```
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
INPUT COMMAND ? 15
1 KAI
BOARD
0 0 1 0
0 0 0 0
1 1 1 0
0 1 1 1
```

```
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 1 0
INPUT COMMAND ? 5
2 KAI
BOARD
1 0 1 0
0 1 1 1
0 1 1 0
1 1 1 1
```

```
0 0 0 0
2 0 0 0
0 0 0 0
0 0 1 0
INPUT COMMAND ? 4
3 KAI
BOARD
1 0 1 1
0 1 1 1
0 1 1 0
1 1 1 1
```

```
0 0 0 3
2 0 0 0
0 0 0 0
0 0 1 0
```



いつものように、まず右ページのパズルリストを打ち込もう。実行させると、1と0が並んだボードが2つ表示されるはずだ。ここで上のイラストを見てくれ。イラストの大きなボードが、パソコンに表示された上の方のボードにあたるわけだ。イラストのボードには○印があるマス目と無いマス目があるけど、パソコンではこれが1と0で表示されるようになっている。

このボードの仕組みは、あるマス目を押すと、規則的に○印と無印が反転するようになっている。押すマス目の場所はイラストの数字をふったボードに書いてある数字を入力すればいい。

イラストのように15を指定するとタテとヨコにマス目を調べて、○印の数をかぞえる。この例では7と13と15の場所に○印があるので3個。これが奇数の場合、指定したマス目のタテとヨ

コの列が、指定したマス目を除いて反転するわけだ。また、同様に調べて○印が偶数のときは、指定したマス目だけが反転するようになっている。加えて、一度指定したマス目は二度と指定できない。実行例の2つのボードのうち、下のボードは、一度指定した場所を1と表示してくれるわけだ。

このボードをすべて○印にする最も少ない手数と手順を見つけてくれ。

パズルリスト

```

1000 'PUZZLE NO.4
1010 DIM BO(4,4,17),B2(4,4),T1(17,2)
1020 DE=1
1030 FOR I=1 TO 4
1040 FOR J=1 TO 4
1050 READ BO(J,I,1)
1060 B2(J,I)=0
1070 FOR K=2 TO 17
1080 BO(J,I,K)=0
1090 NEXT K
1100 NEXT J
1110 NEXT I
1120 FOR I=1 TO 17
1130 T1(I,1)=0
1140 T1(I,2)=0
1150 NEXT I
1160 GOSUB 1520
1170 INPUT "INPUT COMMAND":Z
1180 IF Z=0 THEN GOSUB 1680:GOTO 1160
1190 IF Z=-1 THEN END
1210 IF Z<-1 OR Z>16 THEN 1160
1220 Y=INT((Z-1)/4)+1
1230 X=((Z-1) MOD 4)+1
1240 IF B2(X,Y)<>0 THEN 1160
1250 FOR I=1 TO 4
1260 FOR J=1 TO 4
1270 BO(I,J,DE+1)=BO(I,J,DE)
1280 NEXT J
1290 NEXT I
1300 T1(DE,1)=X
1310 T1(DE,2)=Y
1320 B2(X,Y)=DE
1330 DE=DE+1
1340 K=0
1350 FOR I=1 TO 4
1360 IF I<>X THEN K=K+BO(I,Y,DE)
1370 NEXT I
1380 FOR I=1 TO 4
1390 IF I<>Y THEN K=K+BO(X,I,DE)

```

```

1400 NEXT I
1410 K=K+BO(X,Y,DE)
1420 IF (K MOD 2)=1 THEN 1450
1430 BO(X,Y,DE)=1-BO(X,Y,DE)
1440 GOTO 1160
1450 FOR I=1 TO 4
1460 IF I<>Y THEN BO(X,I,DE)=1-BO(X,I,DE)
1470 NEXT I
1480 FOR I=1 TO 4
1490 IF I<>X THEN BO(I,Y,DE)=1-BO(I,Y,DE)
1500 NEXT I
1510 GOTO 1160
1520 PRINT DE-1:"KAI"
1530 PRINT "BOARD"
1540 FOR I=1 TO 4
1550 FOR J=1 TO 4
1560 PRINT BO(J,I,DE):
1570 NEXT J
1580 PRINT
1590 NEXT I
1600 PRINT "-----"
1610 FOR I=1 TO 4
1620 FOR J=1 TO 4
1630 PRINT B2(J,I):
1640 NEXT J
1650 PRINT
1660 NEXT I
1670 RETURN
1680 IF DE=1 THEN RETURN
1690 DE=DE-1
1700 B2(T1(DE,1),T1(DE,2))=0
1710 RETURN
1720 DATA 0,0,0,0
1730 DATA 0,0,1,0
1740 DATA 1,1,0,0
1750 DATA 1,0,1,0

```

Ans. COMPUTER PUZZLE No. 1 TWIN NUMBERS解答 BCBC

たくさんの解答をよせてくれて、どうもアリガトウ！ なんと、数名をのぞいて、ほとんどの人が正解でした。ちょっと1回目ということでやさしくしすぎたかな。正解への手順が山ほどあるので、正解にたどり着いた人の多くは、何回かの試行錯誤で偶然解けたようだ。これからも、君のパソコンを使って、パズルを解いてみて欲しい。健闘を祈る。 (評：鹿島清隆)

COMPUTER PUZZLE No.1 TWIN NUMBERS 当選者発表

厳正なる抽選の結果、以下の方々が当選されましたので、賞品をお送りします。

●アスキーグッズ

福島県安達郡	三浦 博之	愛知県刈谷市	佐野 幸英
長崎県島原市	米田 芳久	秋田県稲城市	原田 英一
大阪府守口市	瀬古 生郎	栃木県黒磯市	小野崎 誠
千葉県千葉市	込宮 信治	岡山県赤磐郡	斉藤 剛之
千葉県成田市	樋口 正明	静岡県浜松市	相良陽一郎

「CROSSBOARD」応募方法

★官製はがき(アンケートはがきは不可)または封書で、〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル(株)アスキー ログイン編集部「パズル CROSSBOARD」係までお送りください。昭和61年7月8日必着
★解法プログラム同封の場合は、実行時間、使用機種なども明記してください。

PRESENT プレゼントコーナー

入道雲にカミナリおやじ
ドーンと響くプレゼント
Mr. Bumpとザナドゥ特集

手に剣を腰にポーチを

●減ったハラでは、いくさは勝てぬ。腰弁当には、焼きおにぎりを持て。弁当入れにピットンコのウェストポーチを6名に贈る。色は赤か黒だよ。(提供：日本ファルコム)

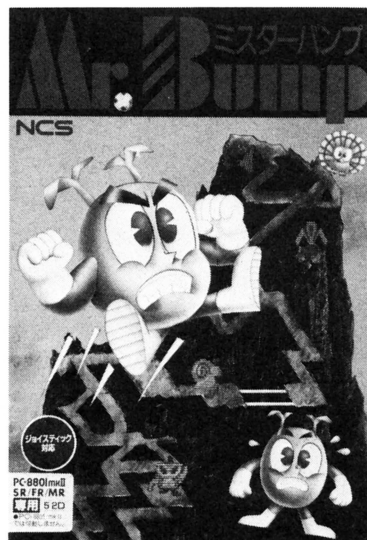


第2弾はキンチャクぶくろだ!



●マジックアイテム、これに詰め込め! マントル、アワーグラスを忘れるな。赤か黒のキンチャクぶくろを5名に贈ろう。便利だぜ。(提供：日本ファルコム)

●ころがれ、ころがれ、ゴロゴロころがれ、生まれたわが家に帰るまで。ひたすらころがる「ミスターバンプ」のPC-8801mkII SR/FR/MR専用5インチ版を5名の方に。(提供：NCS)



人生山あり谷ありミスターバンプ

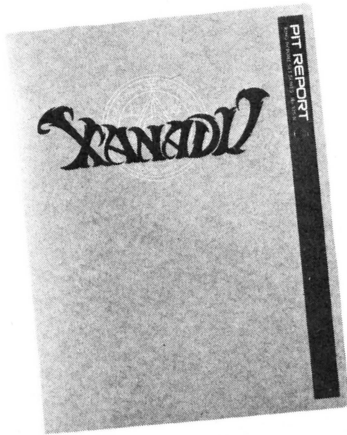
たまには勉強に使ってもいいんだぜの特製ノート

●「実はこのノート、火であぶるとマップが出てくるんだぜ」なんて、思わず友達を騙したくなる特製ノートを20名に贈る。色は黒ね。(提供：日本ファルコム)



レポート用紙もついでに特製ファイル!

●パソコンでOAしようなんてやめなさい。
書類はファイルに、パソコンはゲームに。で、赤いのを20名にね。(提供:日本ファルコム)



Ｔシャツ一枚でくひんぎたいのナツ

●ウルトラ警備隊よりカッコイイ、ザナドゥ隊のユニフォームＴシャツを、6名に贈る。赤か黒かは、すべて私に、まかせなさい。
(提供:日本ファルコム)



エプロンが似合う君にひと目惚れ

●次期主力ログインショップエプロンにしよう。と店長がねらう、ザナドゥエプロンを6名に贈る。色は赤と黒。(提供:日本ファルコム)



サイフよ、最後を飾れ

●「今さら説明いらないでしょ？」って説明したい、最後のザナドゥ商品は、赤と黒のおさいふです。お金持ちの人10名にプレゼント。(提供:日本ファルコム)

4月号プレゼント当選者発表

●ペンギン物語グッズ 山口県 桜井孝生	●キーハンガー他 愛知県 山田順一
●スターウォーズ他 愛知県 谷沢俊雄	●エアーガン 岡山県 坪井尚樹
●熊本県 吉川幸治	●編集長のソウリ 熊本県 松尾規予人
●ベビーサンダー他 鳥取県 中野昭	●富士通ようかん 兵庫県 奥田純司
●D&Dプラモデル 沖縄県 島本力	●静岡県 原崎貢
●ソビエトのおみやげ他 福島県 菊田真也	●香川県 木下治文

★送り先 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー ログイン編集部「7月号プレゼントコーナー」
注) アンケートはがきは不可。欲しい物の番号と名前を明記のこと。7月8日消印有効。当選者発表はログイン10月号のこのコーナーで。

青山

東京

今
秘密情報部





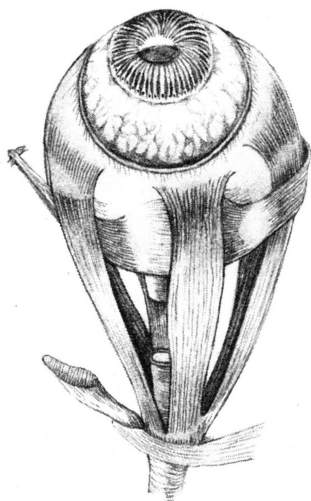
ヨシ子、うさぎの模様のくつ下どこだ？ あら、穴が開いてたんで捨てたわよ。あ、そうなの？ ヤマログは回を重ねるごとに、深夜放送みたいなプチブル的マンネリズムの傾向を見せ、本来の革命主義的過激派悪乗りおふざけ集団という理想に反してしまっている。よってポチポチ緊張感あふれる、ヤバイほど楽しい本格活動に入るんであれはいて行きたかったのになあ。なによそれ、バカみたい。



からだのしんぴ



いくら諸君が嫌がっても、からだちゃんは一生涯ついてまわるのだ。それなら、いっそ愛しあい、理解しあったほうが、楽しく人生が過ごせるだろう。このコーナーでは、からだちゃんに関するあらゆる秘密情報を募集し、健全な青少年の育成に役立てれば幸いである。



がいじんのて

日本人と外人は手の洗い方がちがうということを発見したので報告します。日本人は、拝むように両手のひらを擦りあわせて洗いますが、外人は手の甲に重点をおいて洗います。では、洗い方を具体的に説明しましょう。①石けんを両手のひらではさみ、両手が90度に交わる状態でアワだてます。②石けんを石けん箱にもどしたら、さて本番です。③アワだてた時の状態から、下になっている手を、手前に180度回転させ、上の手で下の手の甲を握ります。④上の手を下の手の指先の方向にスライドさせます。その瞬間、下の手を軽く握り、上の手が指先に到達した時には、両方の手が握りあっているようにしてください。⑤3から行なったことを、手をかえて行ないます。そ

の時、両手をはなれないように、ちょうど球をなでるようにスムーズに行なうのがコツです。

この外人式手洗い方法をマスターすれば、おトイレなどで外人に間違えられるという快感をおぼえるばかりでなく、秘密情報部員として、作戦行動中いろいろ助かることでしょう。

最後に、手を洗いながら、「ワタシハ、テオアライマース」というなど演出することも、効果をあげるコツです。

宛て先

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ログイン編集部
「秘密のからだ」係

宛て先

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル (株)アスキー ログイン編集部
「秘密の秘宝館」係

やりきれない

秘

宝

館

恥ずかしくて、

恥ずかしい思いをしなくては、人間は成長しないのだ。だから、ヤマログの部員諸君は、どんなハジのうねりをして、せめて、ハジのうるしめり職人と呼ばれるくらいに恥ずかしい思いをして、成長し、巨大化して、「世界ビジュアル人間」とか、そーい一番組に出演してほしい。
さて今回は、良い見本として、ハジの焼きつけ塗装少年、沢村泰之(すえらん組81番)の恥ずかしい漫画を紹介しよう。さすが幹部だ、恥ずかしいのツボを得ている。主人公も登場するまよの、たったの3コマであきてしまったというダラシなさ。その原稿を、いつまでも捨てずに持っているセコさ。そーゆー恥ずかしいものを、あえて送ってくる精神に感動した。諸君も沢村君を自覚してハジをかけ。

はやくい秘宝館行き資料



こい、マンガ家
きょうと決心した夜に
書いたものですが、
あまりにもヘマだの
で、やにきり、クハンを
かきにきり、グーツ遊び
になてしまひ、結局、
まよになてしまひ
グーツ遊び



五 ヤマログスベシヤル

おや指さる
苦買卓也馬組4番
の考えたこのジョイスティックは、ポケットにつっこんで使用するようになっている。パズルコンシヨップなどを使うと、店員に知られずにすむのだ。ただ、女店員に愛嬌をうたがわれる危険がある



反省せま

反省せま
三ざくろ組バツジ
げげげこれには不気味だぜい。つい反省なぞしてしまふ。さうだばけむたマークなど、ありものを利用せずに、オリジナルなマークをつくらせてきたところに好感がもてる。大島雅士(あまりりす組)11番の作品である



六 ヤマログ牛

六 ヤマログ牛
動物を商品にするという意表をついたアイディアを送ったのが平野豪彦馬組3番だ。ただ、この牛が、どこで何の役にたつのか、ということまで書いてあったらどうかよかつたよな。何の役にたつたかなくてもいいけど



四 アスキーステッキ

四 アスキーステッキ
おつ、駄ジャレたね。ヤマログに入らなはかりの松井章房(馬組2番)のこの作品は、なんの新しいものも感じられないが、くだらないのでユルス。本邦はた単にくだらないものが大好きなのだ。今後とも頑張っていく

ういやつちこちよれ

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキーログイン編集部
「秘密のういやつじゃん」係

つい万引きをしよう。そんなキュートなヤマロググッズを作製販売し、売り上げをのぼし、ビルを建て、アスベクトからインタビュされる、それがこのコーナーの目的である。ノドから手がでて気味がわるいほど素敵な商品を企画して、郵便局へ駆け込むのだ。



一 ぼげムたさるぐつわ

一 ぼげムたさるぐつわ
おなじみ北海道の幹部ちゃん木村知美(ひまわり組27番)の実用的商品。人質の口の中にはめると苦しんでいるのに笑っているようにみえるという利点があるらしい。誘拐犯やなんなど、ニースがあまりそうなくツズだね



二 プリチープリーフ

二 プリチープリーフ
最近、異常とも思える大量投函をしてくる宇高康之馬組1番。わけのわからないグッズばかりだが、載せていこうというさびいので、一番まじなを載せておく。なにかオソシイものを感するのは、本部だけではないだろう

幹部ちゃんダイアリー



先月任命された新幹部ちゃんたち。彼や彼女は普段のようには、美しく高貴で気はやさしくて力もちで料理が上手で腰骨のしっかりした生活をしているのだ。とくにごらんあれ。

さくら組 28 番

中里貴央

私は、歯みがきが好きである。しかし、質実剛健たる(なんか武士みたいだな)ヤマログ部員としては、どーするかというと、歯みがき粉をチューブから、ニョーッと出して、それを口に入れてグチョグチョと口の中でかき回す。これが私は大好きなのだ。なんてたって合理的である。これが、さくら組28番の一日の始まりなのだ。何だかヘンなことを書いてしまったが、目をつむって、電柱にでもぶつかっていてくれ。

さくら組 39 番

大野二郎

先日、友人の転職を理由に飲み会がありました。(いやだなあ、ジュースですよ。ハハハ) その席で私は、ヤマログの幹部たる者バカうけせねばなるまい、と思い、暗さを装い、突然立ち上がり一発芸を披露するチャンスを窺っていました。そしてここぞとばかり立ち上がった時、隣の友人が「あ、俺もトイレ行く」と言ったのでした。私はトイレで「これでいい。あそこでポンヨヨーンをやっているのもシラケていた」とひとり頷いたのであります。

あさがお組 65 番

清水直喜

朝のあり方。まず起きる時は「ふがー」と背伸びしてボリボリ腹をかく。うけを狙って、起きてから目をあけない。目覚ましに、お姉さんか、がんちゃんになりきって、ピンポンパン体操をしてから朝飯。こら！ 三色パンなんかかじってんじゃねえよ！ 日本の心は猫まんまなのだ。腹がはった所で身嗜み。子供コルゲートで歯を磨こう。さらに出かける時に「チェンジG」スイッチオン」の一声で締めれば、ベリグッド。非欠食児童の朝のあり方終

ひまわり組 27 番

木村知美

昨日、84年6月のテープアスキーを弟の友達から借りたんだけど、その中の「MSXマラソングーム」の音楽が「シーク」の音楽とおなじだったんで、笑えました。「シークの音楽」といえばワタシ、これに詞をつけたのだ。「シーク！ スズタカくれー！」と歌うの。素敵でしょ。マラソンといえば、いつでも学校の前で「ですこ」のビラをくばっている、かつるーい「自称マラソンマン」はなんなんだ。インもちに出しちゃおかしら。

すずらん組 81 番

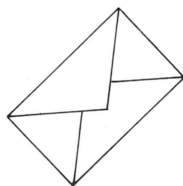
沢村泰之

ずべんべけべん！ すずらん組81番のルネ沢村だす。この前、伊豆の修善寺とゆーところへ、友人4人と旅行してきたんだよー。泊まったのは、とんねるずも泊ったラフォーレ修善寺というホテル。それで、富士さんをバックに、テニスをスパンスパンやってきたのだ。その後、きどっちゃって高級レストランで夕食。田舎者の私と友人Sは、緊張してボロボロ落したり、カチャカチャ音をたてたりして、見事にひんしゅくをかったのであります！



ニュース

今回採用されたで、新規入部者には馬組〇番という仮ナンバーがつけられています。これは部員の登録作業が諸々の事情によりどこおっているためです。誠に悪いけど、すこしの間、何年かはそのナンバーでがまんしてください。それと、ヤマログ入部は、なにが面白い情報を送ってくれた人に限ります。よろしく。



こ のアンケートはがきの縦76ミリ、横105ミリの空白部分には何を書いたら、何となり、何ができるというのだろうか？

(兵庫県 宮内義郎 17歳)

貴方の胸中に渦巻く、押さえ切れない感情を言葉の枠に封じこめ、この限りなく純白に近いスペースに叩きつけて頂ければ幸いに思います。さすれば、三千円なる全国書店共通の図書券は、貴方のものとなるでしょう。

こんないいハナシが、他にありまっかに燃えたあ～太陽だあ～から～♪

シカにシカトされたのでシカってやったらシカにシカられた編集者

何 ちゅうごつつい本や。ログイン編集部はひょうきん人間の集まりですねえ。頭をやわらかくするには、非常にいい本です。「学生諸君、もっと頭をやわらかくしよう。勉強がすべてではないぞ!」と、いつもこのようにいつている私ですが、頭を使う

のがたいそうで、ひたすらひまなときはゲームばかり。遊びは年齢に比例してやりすぎる傾向があるみたいです。

(愛媛県 伊藤六裕 31歳)

わ、どなたかと思えば、学校の先生様。やっぱり良識ある方は、ログインをよく理解してくださっている。近頃、特に低年齢層の読者から、「もっとマジメにやれ!」と厳しいおしかりをいただくのです。不思議なことに、20～30代の読者は「もっとバカやれ」と励ましてくれるのです。これはいい、どーいった現象なのでありましょーか。しかし悩んでもはじまらない。どっちにしろ、ログインはこのまんまバカ～な雑誌として生き続けることでしょう。

学校の先生にはじめて
誉めていただいた編集者

が びん伊藤はなさけない。
(かすましゆんし)

ならば彼に顔が似ていると編集長に指摘され、しかも名前も同じで、なおかつ女に生まれたアタシは幸せ者だということですね。

イトーという名の編集者

9 月:バイクでこけて左手首折。
10月:手首なかなかかなおらず
体育祭不参加。11月:某大学すいせん
入試失敗。12月:中古バイク購入5日
後にガードレールアタック、再生不可

能。彼女にふられる。'86年1月:共通一次大失敗。2月:私立大学全めつ。国立二次、書類ふびで受けつけてもらえず。浪人決定。3月:あるセールスのバイト。「売れてなんぼ」のため、ただ働き3週間。あ～あ、ついてねーの。

(埼玉県 笠原隆 18歳)

つきじゃないよ。安心しなよ。ただバイクの運転がヘタで、学校の成績と、ちょっと要領が悪いだけじゃん。それに、これだけ揃えば女の子にもモテないのは当然のことさ。だから元気を出せよ。オレ、お前みたいなヤツ好きだ。

変な慰め方をする編集者

お れがアスキー株式会社をうん億円で出して作ってやつたんだぞ! 感謝しなさい、とログイン編集長に言った後ほくはねむりからさめたのであった。

(東京都 鈴木達也 14歳)

あーつまんない。

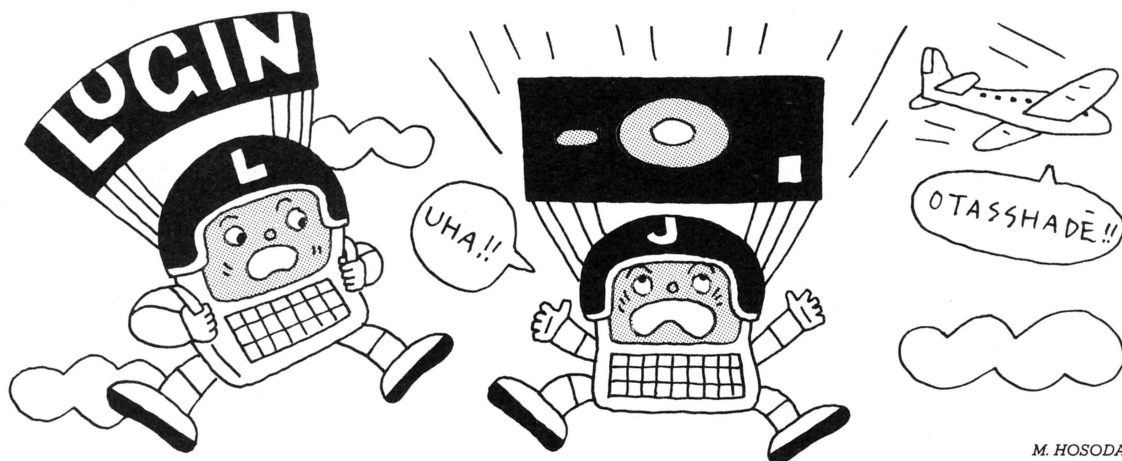
同じことを社長から言われた編集長

口 グイン編集部の方々は、今、TOKYOしていますか? 僕は今、TOKYOしていません。

(埼玉県 八幡雅彦 19歳)

東京していない方が良い場合もあります。ここに、ある調査結果があるので紹介しましょう。

東京していると、なにかと困ること



M. HOSODA

があります。そのひとつに女性問題があります。もし、あなたがある女の子と永遠に手を切りたいと思ったら、彼女に何と言いますか？ 次にあげたものが、全国の若いピチピチギャル100人に聞いた、男の人に言われたら別れちゃう言葉のベスト3です。

3位、「お前なんか死んじゃえ」
2位、「僕はログインを読んでるんだよーん」

そして第1位は、
「鳥取もいい所だから、一度遊びに来てください」

でした。あなたは、どうお感じになりますか？

東京してる編集者

□ グイン編集部か？ お前らのとこの編集長をあずかっている。くさらないうちにとりにこい！
(兵庫県 山崎和博 15歳)

エンガチョ切一った。

無責任な編集者

編 集部からおいだされないように、てきとーにがんばってください。

(6年後には、アスキーにつとめているかもしれない読者)

ふえーん、あたたかいおことば。今ほどこの言葉が身にしみるときはない。ほんとーに、ほんとーにうれしいわい。

3日前から原稿がボツになりっぱなしで、入社後まだ1ヵ月しかたたないのに、早くもクビか、窓ぎわか、とおびえつつ毎日を暮らし、こうなったら大仁堂ビルのおそうじおばさんになるしか道は残されてないかなと思いつつ、それでも何とかクビはつないでほしいとムシのいいことを考えちゃう編集者

僕 は1967年8月22日生まれです。8月22日に生まれた人には、タモリ、金田賢一、佐野量子ちゃん、故岡田有希子さんがいます。と言うことから僕はスターになる運命なのであります。後になって載せれば良かった

というようなことにならないよう、このはがき載せたほうがいいと思います。今なら間に合いますよ。サインはあとで！

(福岡県 川原賢一 18歳)

ほほーっ、そんなアナニかい？
4月29日生まれのワタシは天皇になる運命だっつーワケだな！ 本来ならばキミなんかワタシの足もとにも近寄れない、そう、ワラジの下にいるアリンコのような存在なんだぜ。ざまーみろ。わっはっは！

それはそうと……くれぐれも高いビルの屋上には登るなよ。

天皇のサインがほしい編集者

人 間は自ら歴史をつくる、といわれる。しかし、それはあくまで与えられた条件のもとにおいて、である。必然の法則の認識のないところに、真の実践はありえない。われわれはまず、ゲームフリーク界の情報動向を知らねばならない。それを明らかにするのが『ログイン』である。『ログイン』の理解なくして、真の実践はありえない。

(枋矢手津)

むずかしいこと考えると頭がとけるよ〜〜ん。

頭が軽すぎてうまく歩けない編集者

高 校生にもなってログインをよんでると退学になるってホントですか？

(東京都 野々山億人 15歳)

オッマエ、高校生にもなってログインなんか読んでんの？ アッホじゃないの。やんなっちゃうよなあ。こーんな幼稚なヤツとはつきあいきれないぜ、まったく。いーかげんにしてくれよな。

30歳にもなっても

ログインを作っている編集者

ぼ くの友人、常光くんの家の庭には、二羽二ワトリ……じゃなくて1メートル四方の小さな池があ

野に咲くお花
ベーし君
荒井清和



ります。同じく私の友人西川くんの話によると、その池には全長50メートルの鯉がいるのだそうです。西川くんが常光くん宅に遊びに行った時に、池からズボボボボッと出てきてあいさつしたとか。又、その口の中から、常光くんのおばあさまが出てきたとも言われています。ぼくはこの話を単に西川くんが池にいた10センチ位の鯉を見て思いついたデマだとは思いたくありません。

雨の慕情
ペーし君
荒井清和



せん。なぜならこの話をデマとすると、私の人生はうそで固められたものとなってしまうからです。私は真実に生きたい。固い話になってどうもすいません。しかしログインで人生を語る、これは決して無駄なこととは思いません。全国1千万人のログインファンの皆さま、ログイン人生劇場のコーナーで人生を語りましょう。ではまた。

(高知県 嶋崎靖志 17歳)

私の初鯉は中学1年生のときだったわ。それから私の人生は鯉でした。でも、これからは鯖よ。他人は鯖と鰻は違っていて言うけど、私はだんぜん鯖。炎のように熱く燃える大人の鯖がしたいわ。

魚の編集者

掲 載せんとロケット弾うち込むぞ。

(広島県 高下敬 15歳)

オーシツ、掲載してやるから俺と手を組め！ ロケット弾を持って来い。

ヤイヤイ、アスキーの人事！ この俺をよくもこんなはずかしめに、あわせたな！ ちくしょう、このロケット一発くらわしてやる！ こいつあ、ソ連のキエフ原発なんか目じゃねエ威力のスグレもんだぜ。へっ、どうだ、ザマーミヤガレ。俺はここから逃げやしねエぞ。倉庫の返本整理だろうが、強制プログラム打ち込み労働だろうが、立派に耐えてやる。そして、いつか、きっとアスキーの天下を取って、オマエなんか、ゾウリ取りにしちゃうんだから、グスン、エーンエーン。

入社早々人事部長を殴り、ログイン編集部に飛ばされちゃった新入社員

つ いに春休みも終わり、パソコンを使える時間も少なくなってきました。ログインをせめてもの楽しみとしますので、これからもおもしろい記事をお願いします。今年はいよいよ受験です。

(静岡県 栗田哲良 17歳)

受験、てきとーにがんばってください。ところで、ウチのアルバイトの船田巧は、今年埼玉大学教育学部に入學して浮かれています。しかし彼は、クラスの自己紹介では、「僕はログイン秘密情報部の部員で、会員番号はさくら組1番、つまり、ヤマログの第1号の会員で幹部なのれーす。今では秘密本部でバイトをしていまーす。でも、このことはきみとぼくのヒ・ミ・ツなのよ」と言わなかったそう。なかなか任務

に忠実なヤツだ。もし万が一、今年埼玉大学教育学部に入學して、船田のことを知っている人がいたら、このことは秘密にしてやってほしい。でもここで彼のためにも、誤解しないでほしい。彼は恥ずかしいからそう言わなかったのではなく、そのことが秘密だからなのだ。ではヨロシク。

ヤマログの編集者

あ のう、私は聞きたい。ペーし君のたんこう本はいったい、いつになったらでるのでしょうか？ 50字以内にまとめて、りゆうをのべなさい。

(北海道 橋本純里 13歳)

フラスコの中の酸素と水素が結合して水を形成し、それによってフラスコの中が少しずつ冷やされていくから。

理論的な編集者

う りよー！ 何やつとんのじゃログインは～！ 5月号のファミ通にのつとつたグーニースのコンティニューのやり方なんて、とつくに知つとつたわ～！ だいたいログインは月刊だから悪いんだ～い！ 週刊にしない、週刊に！ もっとペラペラでいいから！

(京都府 欣 13歳)

早い情報、内容充実、オールカラーで290円、6月6日創刊の「ファミコン通信」をよろしく。

言われたとおりにする編集者

5 月号のレターズコーナーで北村君の素朴な質問に、編集長が見事にウソ八百をならべたて、金井さんがオチをつけ、とゆー実にマヌケな最高の解答になりましたが、このことにキョクチョーはどのようなコメントを出しているのでしょうか。

(東京都 関谷好之 14歳)

(株)アスキー出版局キョクチョーは、なんだか知らないけどどっかへ行っちゃって、今は前フクキョクチョー

ヨーロッパ日記

第12回

ハンブルグからベルリンへ、ミミちゃんはこの1年間でなんと6回目の引越。そこで今回は、高い壁で東西に分けられた複雑な街、ベルリンからのレポートです。


by
小林泉美

朝 8時の汽車でハンブルグを出発。こちらのアーティストやミュージシャンは、コンサートやレコーディングなどでヨーロッパ中を移動しているのが普通で、私も慣れっこになったみたい。でも旅立ちの前っていうのは、期待と不安が入り交じってなんとなくUP気味。

約1時間、相変わずのカントリー風景をすぎると、東ベルリンとの国境駅。いかめしい東ベルリンのパスポートコントローラーと、ポリスがどかどかっと思って来て、東欧諸国の役人の偏屈さの噂を聞いていた私は、とても緊張してました。が、思っていたよりチェックはスムーズに終わりひと安心。ま、なんとか無事にベルリン入りしました。

でも、街の真ん中を分割している壁は厚くて、シリアスだなあ。例えば、東京が中央線を境に、2つの国に分けられていたら……。信じられないでしょ、池袋から渋谷に行くのにパスポートが必要だなんて。しかも、壁はコンクリートでできていて、高さが4メートルもあるんだから！ 行きづまって壁に頭をぶつけるなんてことしたら、たちまち銃弾をあびてしまいます。

それでも若者たちは、感じているのに感じていないふりをしているのか、案外のへーっとして、西ベルリン側の壁にはニューヨーク顔負けの絵が描かれています。それに比べて、東ベルリン側の壁はまっ白。で、見張り台では兵隊が、銃を持って監視しています。

街のあちこちに空地があり、なかには銃弾の跡がくっきり残っていたり、爆弾をあびて半分しかないビルもあります。その隣には、殺ばつとしたコンクリートの高層住宅が建っていたりして、なんとモケオスです。主だった企業はほとんどベルリンから離れ、街で目立つのは年寄りもしくは独身の若者。アーティスト、自称アーティストやブラブラしてる若者が、暗くなるとカフェに集まり、朝までアンニュイにもりあがっています。

こんな廃墟の雰囲気なのに、もやもやと何かムーブメントがあって、へんなムードの不思議な街、というのが、ベルリンの第一印象でした。

では、ベルリン編の続きをお楽しみに！

Auf Wiedersehen !

ラがキョクチョーラに変身しました。それで、新キョクチョーラに北村君の質問に対する編集チョーの答えをどう思うか聞こうとしたら、ヒショラが出て来て、「キョクチョーラは忙しいので、また来てチョーライ」とのこと。「じゃあ、ケツキョク出版局キョクチョーラってゲーム作ってジェット戦闘機で攻撃しちゃうゾ」と言うと、ヒショラは別のヒショラとヒショヒショ話を始めちゃったの。そしたら奥からウサギのぬいぐるみを着たキョクチョーラが出てきて、「イエーイ、ログインはナウなヤングのファッションだぜーい。では踊ります。へチョチョーラチョラチョーラ、キョクチョーのダンスー」——(原稿の途中ですが、部内の事情により中断させていただきます。なぜこうなったかは、次をお読みください。編集長)「コジマさん、ちょっと話があるので」と、ログイン7月号おたよりコーナーの校正刷りを持った出版局長が編集部へやって来た。

「これは、どなたが書かれたのですか」「そーゆームチャクチャを書くのは、カナイのバータレだと思えます……」「ではカナイクン。この原稿はキミのアイデアで書いたものですか」「へエ、ハゲに毛が生えたよーなもので、トンカツの丸焼き」「局長、こいつに何を聞いてもムダですよ」

「ではコジマくんに全責任があるのですね。そう5月号でもキミは書いていましたしね。ところで、キョクチョーラというのは、私のことではないんでしょ。私はウサギの恰好なんかないし、まして、踊ったりもしない」「それはちょっとしたジョークでして」「ではケツキョク出版局キョクチョーラのジェット戦闘機ってのは、何なんですか」「それはその……」「私に何かウラミでもあるのですか」「あ、サミットに反対する過激派のしわざかも知れない！」「コジマくん……」

とゆーわけで、キョクチョーラはとも喜んでくれました。

罪の無い編集者

AFTER CARE CORNER

ごめんなさい

今月は編集長じきじきのごめんなさいからなのだ!

あふた一けあ

▶ログイン'86年6月号のリトル・コンピュータ・ピープル殺人事件に登場するリトル・コンピュータ・ピープル、レスター氏は、米ACTIVISION社のソフトウェア「MODERN COMPUTER PEOPLE」にヒントを得、ログイン編集部で独自にパロディー版・テストアド

ベンチャーゲーム化したものです。6月号の記事中では、リトル・コンピュータ・ピープルの展覧が明らかではありませんでしたので、ここにお知らせします。また、ラクターは、米MINDSCAPE社の同名人工知能ソフトウェアをパロディー化したもの、エミーは、あのエミーをパロったもので、リトル・コンピュータ・ピープル殺人事件に登場す

る人格と市販されている各ソフトウェア上の人格とは、まったく関係ありません。

▶ログイン'86年6月号のSI版シニセアラインのプログラムにバグがありました。リスト2の3660行の4361を4381に訂正してください。また、4361行〜4364行を4381行〜4384行に、行番号を変更してください。ご迷惑をおかけしました。

ーお詫びー『ヒランヤの謎』FM-7版のアフターケア

●製作・ログイン編集部、発売・(株)ボニーのFM-7版『ヒランヤの謎』(5インチ、3.5インチ)に、バグがありました。まことに申しわけございません。

以下の操作ですぐに訂正できます。腕に自信のある方は、たいへん申しわけないとは思いますが、ご自分で訂正された上、お遊びいただくようお願いいたします。

①純正システムディスクで、マシンを

立ち上げる

②『ヒランヤの謎』のディスクをドライブ0に入れる

③LOAD"DISK. OVL" RETURN

④8055行を以下のように訂正する
8055 CLEAR 1000,&H61FF

⑤訂正が終わったならば

SAVE"DISK. OVL" RETURN

で製品のディスクにセーブする。

以上です。もし、よくわかりに

らない場合は、説明書にありますボニカ企画部まで、あるいはログイン質問電話までお問い合わせください。

※バグと申しまして、通常の状態が出て来るバグではございませんで、この『ヒランヤの謎』に隠された秘密の〇〇〇〇〇〇に関するバグなのです。ですから、『ヒランヤの謎』のゲーム自体は最後まで、ちゃんと終了することができます。

連載大河小説「ごめんなさい」。今回はお休みします……

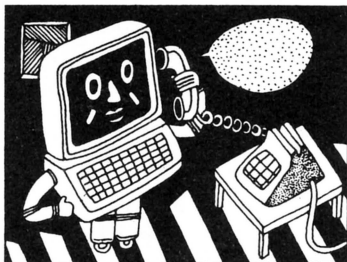
らっしやい。私がこのごめんなさいコーナーを担当してるらしい水野店長だけれども……。さて、今月の連載大河小説『ごめんなさい』はお休みだっ! このやろ。休んじやったんだよっ!

どーしてかって? そりゃもー不評だからに決まってるじゃんか。グスン。つまんないよーだ。書いてる本人が言ってるんだからそーなんでしょうよっ! えーえ。つまりません。あんなもんつ

まったら、わたしやチクノショーだよ。えーいもー死んでやっからな。いいのか!? 死んじやうんだよ。死んじやうの! ジサツするぞ。みずから殺しちやうんだぞ。と(次号に続かない)

ログイン情報・質問電話

ログイン情報・質問電話は、月曜日から木曜日までの14時から17時までが受け付け時間です。☎は03-486-8086です。この曜日、時間内でお願いいたします。



アンケートはがきを書くまえに、ここを読んでおこう。

縦じ込みのミシン目つきアンケートはがきは本当にとっても重要なコミュニケーションツール。ログイン編集部への率直な意見をどんどん聞かせてほしい。以下を参考にして記入してくれ!

■はがきの表

できるだけ大きく、丁寧な字で書いてほしい。切手をはる必要はないから、気楽に出そう。

■はがきの裏

マークセンス方式風の記入欄である。項目は「とくにおもしろかった記事」と「関心度」の2つ。それぞれ説明していくことにしよう。

「とくにおもしろかった記事」というのは、今月号に掲載されている記事の中で、わたしはこれが好き!! オレの趣味に合ってるのはこの記事だな! というものに印をつけてもらう欄なのだ。気に入った記事には、いくつ印をつけてもらってもいいからね。

次に関心度だ。1〜5の5段階表示になっているので、自分が感じた印象に近いな〜というところに印をつけてほしいのだ。

そしてその下にひろがる縦76mm横105mmの空白部分は、「何でもいから思いついたこと書いてネ♡エリア」なのだ。ご意見、ご希望、ぐくイラスト、などなどなんでもOKだ。できれば、明かるく楽しいおたよりを、とーってもお待ちしている次第である。よろしく願います。

最後に、一番下にある欄だ。「キミの推薦するNo.1ソフトウェアをここに書こうエリア」には、文字どーり、キミのお気に入りのソフトウェアを記入してもらおうわけだ。自分の持っているマシン以外のソフトウェアでも、「イイナー」と思うものがあれば、それを書いてもらっていいからね。素直な気持ちで、記入するよーに。

アンケートはがきをよろしく願います。

▼今月のエントリー

エントリーNo.18(2nd PRIZE)

PC-8801シリーズ

ウォールガイ ■東京都 豊田淳

エントリーNo.19(3rd PRIZE)

FM-7シリーズ

スリング ■岩手県 黒沢隆

エントリーNo.20(3rd PRIZE)

X1シリーズ

リベンジ ■千葉県 小保伸五



LOG IN SOFTWARE CONTEST

1986年(下半期)ログイン ソフトウェア コンテスト

7月期 **選考結果発表**

(第32回)

▶応募のしかたは253ページを見よう!

ログイン・ソフトウェア・コンテスト
1986年(下半期)7月期
選考結果発表

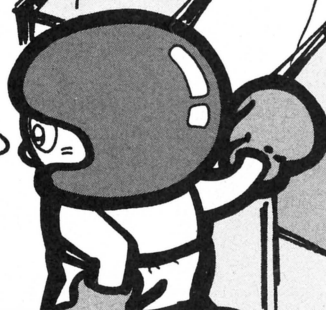
エントリーNo. 18
2nd PRIZE

PC-8801シリーズ

WALL GUY

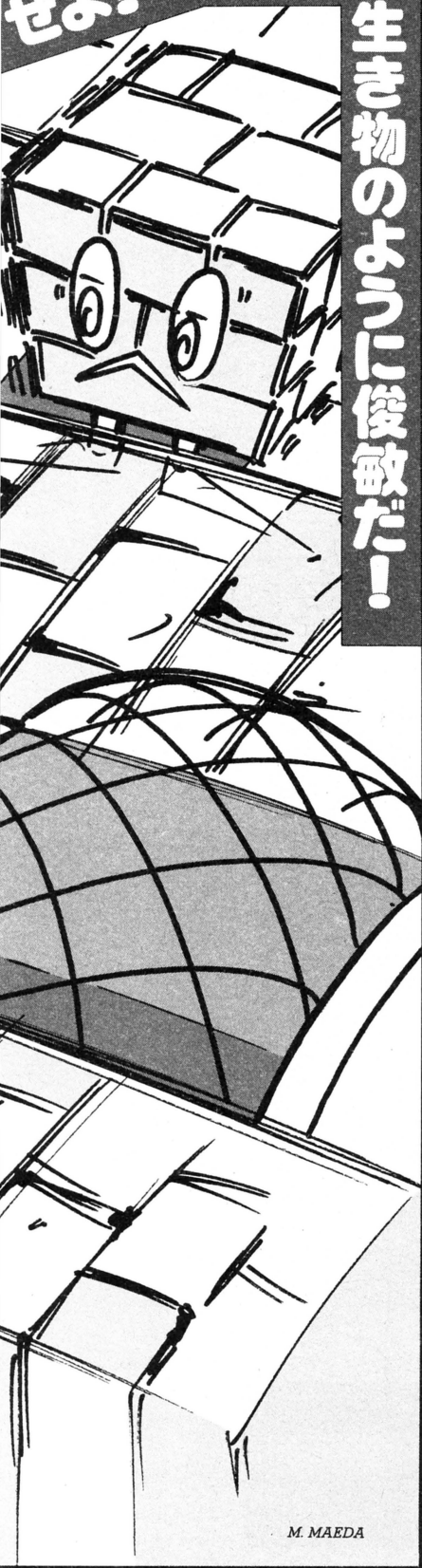
ウォール ガイ

ドリブル



思考性と、反射性がほどよくブレンドされたリアルアクションゲーム。水滴のようにグニャグニャ変化しながら迷路内を弾むグリーンボールを、ゴールまでパンチで入れろ！はたしてボールのスピードについていけるか？

せよ! ボールは生き物のように俊敏だ!



ルールの明快さに ゲームセンスを感じる

小気味よいフットワークで軽快に動きまわる。歩くというよりは、むしろ“駆け抜ける”と言ったほうがピッタリくる。そんなキャラクターが、ウォールガイの主人公だ!

そんなわけで(どんなわけか)、今月ごと 2nd PRIZE に輝いたアクションゲーム『ウォールガイ』は、キャラクター(特に主人公)の動きが、キビキビしていて、実に気持ちがいいのだ。キュッ! と壁に囲まれた迷路をまがり、ビュンビュン駆け抜ける。エイトマンか、いや宇宙少年ソランか(チョッと年齢がバレル)。きわめて機敏な動きが楽しめちゃうのだ。

では、この主人公にいったい何をさせればいいのかということで、早々とゲームの目的を説明してみよう。

壁で構成された迷路内を一定の速度で直線的に、いったりきたりしているグリーンボールを、主人公のパンチで方向を変え、目標のゴールに入れる。

早い話、ボールをゴールに入れることを目的としたアクションゲームなのだ。明快なルールなので、誰でもとっつきやすいゲームにはなっているが、このボールというのがクセものだ。

モノクロ写真では、ご覧いただけないのが残念だけど、ボールは美しいグリーンをしていて非常にユニークな動きをするんだな、これが。

よくテレビなどで水滴が水面に落ちる瞬間をスローモーションで録った映像、見たことあるでしょう。「ボタン」



★主人公。一見すれば、カメにも似ているが、実はボクサーなのだ。鋭いパンチで叩け!

と、落ちた水滴ってヤツ。あの瞬間の水滴の形は、円形になったりタ円形になったりグニャグニャしてるでしょう。つまり、あの水滴のように変化しながらボールは迷路内をピコピコ動いているわけ。それもかなり速い速度で。

主人公の移動速度と比例してボールの速度も速くなっているわけだから、ゲームは、全体に速さを感じさせてくれるのだ。

まあ、説明を聞いてもボールの美しい変化のさまや、その速さ、面をクリアする難しさもなかなかわからないと思うので、とにかく打ち込んで見ちゃった方が早いと思う(そう思う人は、リストページを見よう)。

ゲームの難易度やゲーム前のワクワク度も申し分ないので、アクションゲーム好きの方なら興奮すること受け合いな!

では、見た目や聞いただけではよくわからないと思うので、次のページに実際に使うゲームテクニックを紹介することにしよう。まずは基本からだ。



主人公の動きはOKだが
脇役達に工夫が欲しい

多くのアマ・ゲームデザイナーに共通しているのは、着想は優れているにもかかわらず最後のツメが甘い! と言うことだ。1人で作っているためにどうしても細部まで気がまわらないのだろうか? このウォールガイもパズルとアクションの2面性を持ち、主人公の動きもいいのにツメが甘い。脇役達もゲームの重要な要素なのだ。(空屋)

●キー操作 8

テンキーで主人公は上下左右に移動する。スペースでボールを叩く。

SPACE

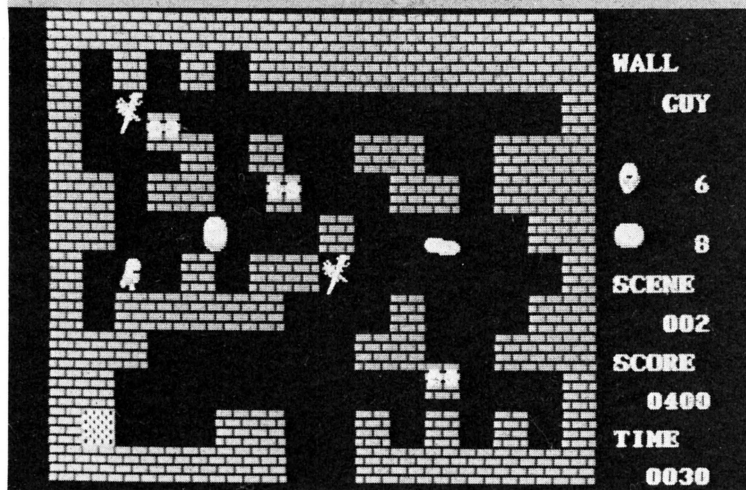
4

6

2

ゲームテクニックなのだ

これがゲーム画面だ



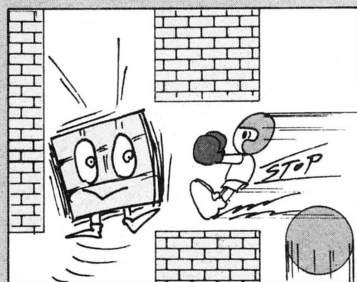
ボールの速度に慣れることが、まず大切だ

それでは、さっそくゲームの説明に入ろう。今回は、ゲーム画面を中心に特に重要なテクニックを公開しつつ、ゲームを説明していくのだ。

まずゲームのルールから言ってしまう。主人公は、初め9人からスタートし、ウォールマンや水たまりに接触すると1人減っていく。ボールも初め9個あり、ウォールマンに挟まったり有刺鉄線にぶつかると破裂してしまう。

さらに500タイム経過するとボールは、1個減っていき、主人公もしくは

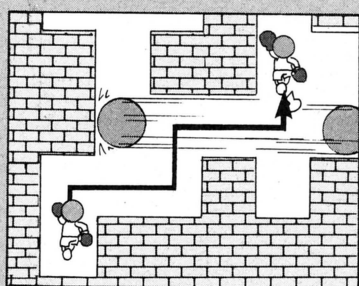
②WALL MANに触れるな!



ボールをうまく回避したら、今度は左右に動いているボールの向きをタテ方向に変える必要がある(ゲーム画面を見て、その理由を考えてね)。

主人公の前にボールがきた時[SPACE]を押せば、ボールは勢いよく下へ飛んでいく。そして壁に反射して返ってくるので、ボールに当たらないよう逃げるのだ。ただし、勢いよく駆け抜けてウォールマンにぶつからないように。

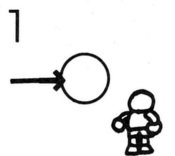
①迷路を駆け抜けろ!



まず迷路内を素速く駆け抜けることができればならない。主人公が速く移動できるからと言って、プレイヤーのキー操作がヘタでは何にもならないからね。

左右に動くボールのタイミングをみはからって、即座に上へ駆け抜ける。簡単そうに見えるけど、これがなかなかどうして。2、4、6、8の移動キーの即攻入力力が試されるのだ。焦らずに一気に駆け抜ける練習をしよう。

基本技



ボールの下に回り込む。



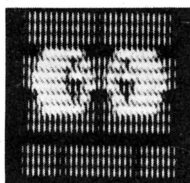
[SPACE] を軽く叩く。



ボールは90度に弾む。

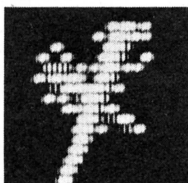
脇役達の紹介

WALL MAN



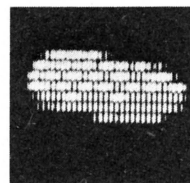
迷路内を一定の周期で移動し、主人公が接触すればやられる。ボールも挟まれば破裂する。

有刺鉄線

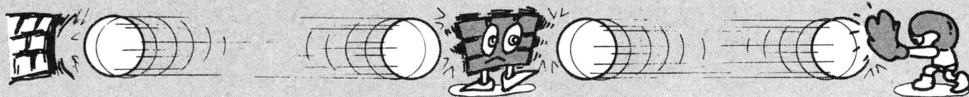


迷路内の壁を作る時に、一般人の侵入を阻止するため設置された。ボールは触れれば破裂する。

水たまり



自然に発生した水たまり。主人公が入ると足場を失ってやられてしまう。ボールは通過可能。



ボールのいずれかがすべてなくなった段階でゲームオーバーとなる。

ボールが無事にゴールまでたどり着けば、次の面へ進むことができる。そんな画面が全部で10面もある。1面ごとに凝った仕掛けがなされ、難易度も増していくのでかなり頭を使わなければクリアできないぞ。

ゲームを始めたばかりのときは、ボールのスピードに慣れることが必要だろう。ボールにぶつかるのもテクニックを学ぶ教訓になるんじゃないかと思うので思いきって体当たりしてみよう。

では、下の基本テクニックをしっかりとマスターして、頑張ってください。

ゴールまでの道のりはながく険しいのだ

さて、下に紹介した基本テクニックは理解できたかな？ これらは、このゲームのほんの一例なのだ。あくまでもプレイヤー自身がテクニックを発見してこそ、面白みが増すというわけでここまでにして。どうだ親切だろう。

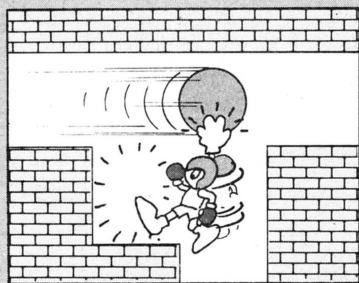
反射神経だけを求められるアクションゲームだと、回避テクニックや攻撃テクニックがわかればあとはなんにもない。っていうのと違って、このウォールガイは、一定時間内に複雑に入り組んだボールの経路を即攻で読み、迅

速に行動しなければならない。きわめてスリリングなゲームなのだ。

まあ、制限時間に追われることはさほど気にならないにしても、もしボールの経路が読めないならばちょっと大変だ。つまりボールの経路が間違っていれば、何度挑戦したってクリアすることはできないからだ。

ここログイン編集部においても、最後の10面を無事クリアした者は1人もいないほど、10面はとにかく難しい（作者もクリアしてないって聞いたけど）。全体的にボリュームのあるゲームに仕上がっているの、ぜひ遊んでみよう。ながく悩ませてくれるよ。

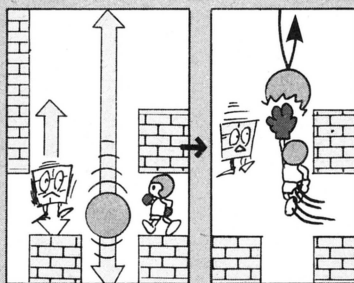
③ SPACE は軽く叩け!



これは、もっとも基本となるテクニックだ。壁のへりをボールが動いている時、主人公を壁側に向けて、ボールが自分の前に来たら **SPACE** を軽く叩くのだ。必ず「軽く叩く」ように。

これを思いきり **SPACE** を叩けば、それだけボールを強く叩くことになり、逃げることもできなくなってしまう。ボールを軽く叩く、素速く逃げる、この連撃プレイができて、一人前だ。

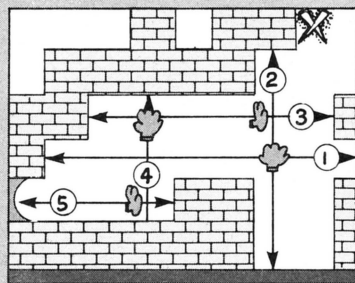
④ ボールの振幅を調整!



上下に動くボールの動きとウォールマンの上下運動のタイミングがあってしまう（左図）と、ボールを左に叩いても自分の所に返ってくるか、ウォールマンの角にぶつかりボールは破裂してしまう。もし、こうなってしまったらボールの振幅を一度変えてやるのだ。

主人公を上に移動させ、ボールを反対側に返してやる。これを何度か繰り返せば、ボールの振幅は変わるのだ。

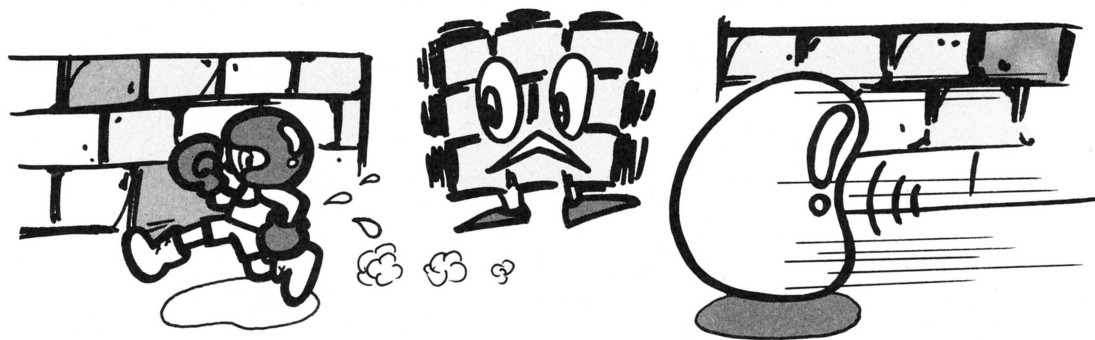
⑤ ゴールの経路を読み!



ボールの振幅を変えて無事ゴールのエリアまでボールを持ってこれたら、いよいよ大詰めで。

①のように左右に動くボールを②の向きに変える。くれぐれも有刺鉄線に接触させないように。次に③の向きを変え④へ、そして⑤で最後のゴール!

この小さなエリアで5回もボールの向きを変えなければならないわけだ。ゴールまでの経路は実に複雑なのだ。



エントリーNo. 19
3rd PRIZE

FM-7シリーズ

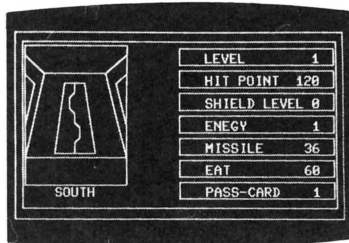
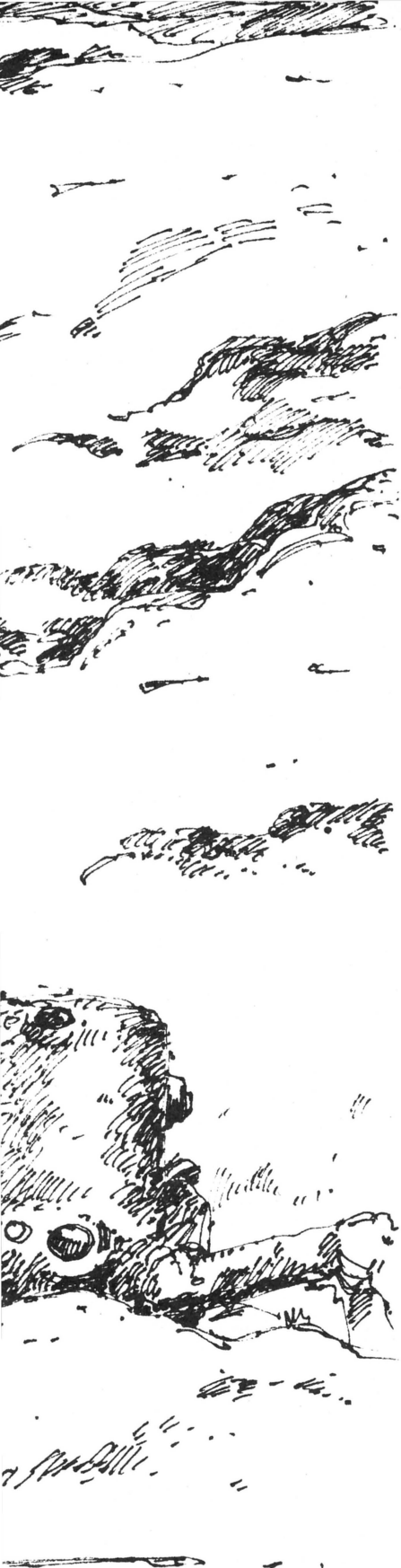
バトルスーツRPG

スリング

SLING



無法地帯と化したセラミック惑星スリング。はたして君は、父の遺言どおり、この星に秩序を取りもどすことができるのか……。"スリング"は3DタイプのRPGにSFの風味をもりこんだ、カッコいいゲームなのだ。



▲この写真はモノクロだけど、実際の画面もモノクロなのである。シブイでしょ。



グラフィックのセンスはかなりのものとみた。

内容的には、それほど目新しさはないけれど、グラフィックがかなりよくできてたと思います。モノクロも効果的だったし、バトルスーツもなかなかいい。人をゲームに引きこませるのに十分なグラフィックセンスですね。これで内容にも力を入れてくれば、かなりいいと思うんですけどね。ストーリーの起伏とかね。(伊藤)

なぜ君は、この冒険に旅立つのか

まずストーリーを紹介しよう。

宇宙にポッカーと浮かぶセラミック惑星“スリング”。そこは300年もの長きにわたり、創設者B・カートスンが社会体系をまとめ、完全封鎖の状態で、その独特の形態を維持し続けてきたが、B・カートスンの死から、徐々に進んでいった政治腐敗と通貨の流通悪化によって、新たな局面を迎えようとしていた。

とりわけ、貨幣の流通悪化は、市民を苦しめた。というのは、スリング内の社会では、“EAT”という貨幣単位が示すとおり、貨幣が食育ることと直結しているのだ。市民は普段、働くなどの合法的手段で得た貨幣を、専用コンバータのある店で、食料や生活用品に変換して生活していた。食料を得る手段は、それしかないのである。

300年間、ただ享乐的に暮らしてきた

市民たちは、この困難を克服し、社会を改善しようという気など、さらさらない。

ならば、残された道はただひとつである。壊れた機械などの不用物を集め、個人がもつ、簡易エレメントコンバータによって“EAT”を得るしかない。そして、その不用物を得るためには、市民のバトルスーツの無差別な破壊しかないのだ。

こうしてスリングは無法化していったのである。

そんな中で、ある日、老哲学者S・トーマスは、自分の死期が近づいたことを悟り、一人息子と呼びつけてこういった。

「この世の中は、間違っておる。この間違った社会を正しい方向へともっていかねばならん。しかし、わしの年をとった体では、時間的にも体力的にも無理じゃ。そこでおまえに、是非ともこの世界を取り巻いている悪循環を断ち切ってほしいのじゃ。おまえには見せていなかったが、この家には代つたわるバトルスーツがある。こんな時代がくるとは、思いもよらなかったが、いたしかたのないことだろう。では、たのんだぞ」

この父親の言葉を聞いて、息子は猛然と立ちあがったのだ。そう、その息子が、プレーヤーの君なのである。

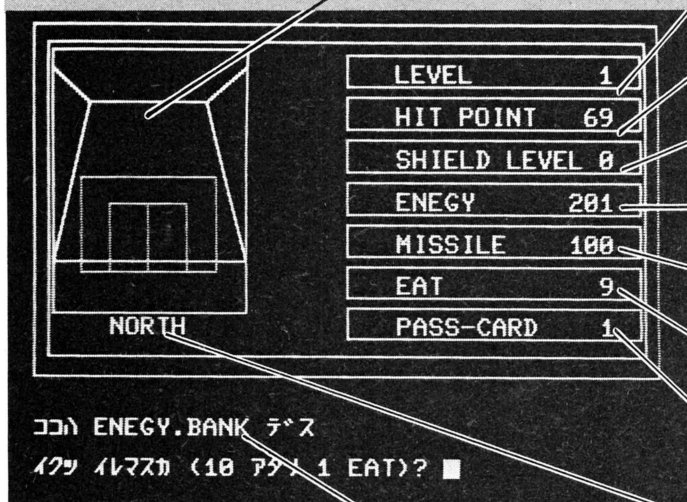
「悪循環を断ち切ってほしい」

そんな父親のあいまいな言葉から、君はなにをすればよいのだろうか？ スリング内はダンジョンのように入りこんでいて、謎も多い。はたして君は、父の遺言にこたえられるのか!?

操作はテンキーのみ!



通常画面説明



これは君がみている正面の光景なのだ。

このレベルは君の経験によって上昇する。

いわゆる耐久力。0になると死んでしまう。

防御力のことである。最高レベルはA。

レーザー兵器を使用する時に使うのだ。

ミサイル兵器を使用する時に使う弾である。

貨幣。敵を倒すと手に入るのである。

ロックされたドアを開けるのに使うのだ。

今、君がどの方向を向いているかということ。

メッセージやら、会話やらがでるところだ。

SLING

きちんと用意してから出掛けましょう

ものものしいストーリーに、君は冒険の心がまえがすっかりできあがってしまったかもしれないけど、その前に少しだけ確認しておかなければならないことがある。

まず、このゲームには、大まかに2種類の画面モードがあることを知ってほしい。3Dタイプの通常画面（上の写真）と、戦闘画面（次ページ下の写真）だ。君は通常画面でウロウロして、店に入ったり、他の人と出会ったりする。そしてたまたま出会った人と戦うことになったら戦闘画面に自動的に入る仕掛けになっている。画面の各部分が何をあらわしているのかということ

は、写真につけられた説明にゆずるとして、次にキー操作の説明をしよう。

スリングのキー操作は単純明解。テンキーのみで、すべてプレイできる。通常画面では、[8]で前進、[6]が右を向き、[4]で左を向き、[2]で後ろを向く、という常識に加えて、セーブ・ロードに移る時に[]を使う。これではほすべでだ。あとは、画面の指示に従えばよいだけだ。

戦闘画面では、画面の左端の真ん中よりちょっと上くらいにある<型のカーソルを[8]で上、[2]で下に動かして、[RET]で発射、あるいは離脱してくればよいのだ。簡単だね。

いのだ。簡単だね。

さて、これで君は、ゲームをする準備ができたわけだけど、なるべくならモニターの前に方眼紙と鉛筆を用意しておいたほうがよいですよ、と忠告しておこう。君は知らないだろうが、スリングの街は、迷路のようにとても複雑にいらくんでいるのだ。自分では注意しているつもりでも、すぐ迷ってしまうぞ。方眼紙でしこしこマッピングするのはとっても骨が折れるけど、しといて絶対ソンはない。迷わないだけじゃなくて、行っていないところがわかるという利点もあるしね。

WEAPON

S-CAN	10 EAT で買えるという一番安い兵器。貧乏人用だ。
M-POD	ミサイル部門の一番安い兵器なのである。お買い得品。
M-PODS	これもミサイル兵器。M-PODより、ちょっと強力。
HI-CAN	S-CAN のアップバージョン。威力は段違いに強い。

L-GUN	レーザーガンだ。もうこのへんのレベルの兵器はかなりスゴイ。
M-LZR	ミサイル兵器の最上級モデル。はやく欲しいぜ、こいつが。
T2-GUN	一番高いだけあって、スーパー強力だ。でも、もっと強いのが……。
MISSILE	50個で20EAT。すぐ切れちゃうので、いっぱい買ってこよう。

気をつけて いってらっさい

さあ、いよいよ不安と希望に満ちた冒険のはじまりだ。ゲームをはじめて、すぐに君が立っている場所は、スリングのいわば商店街だ。ウェポンショップや、エネルギーショップ、シールドショップや、リペアショップなど、これからの旅に非常に大切な場所だ。ここにすばやく帰ってこれないとエライめにあうかもしれないぞ。このあたりの地理を、しっかり頭にきざみこんでおこう。

君のきてるバトルスーツは、代々家に伝わる優秀なものらしいけど、いくらよくできたバトルスーツといっても、何ももたないんじゃない話にならない。まず、兵器を手に入れるために、ウェポンショップをさがしてみよう。すぐにわかるはずだ。ここには安いものから、ムチャ高いものまでいろいろある。どれを選ぶのも君の勝手だけど、ミサイルを買わなくちゃ役に立たないものもあるし、エネルギーがなくなっちゃ話にならない兵器もあるので、お金の計算をきちんとしたほうがよいだろう。

次にしたいのが、シールドのレベル



アップだ。どんなにいい兵器を手に入れても、敵の一撃でやられちゃうようなヤワな体じゃしょうがないからね。けちけちしないでドバツと防御力をあげてもらおう。

そうこう買っているうちに君は、もう1回くらいは敵と戦闘しなければならなかったんじゃないかな。その時、兵器はちゃんと発射できたかな。敵のミサイルのダメージはどのくらいけたかな。君のヒットポイント

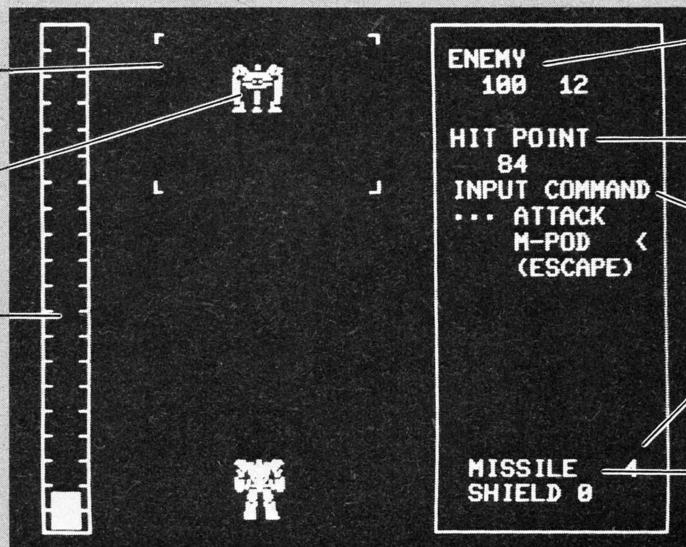
やエネルギー、ミサイルの減り具合はどうかな。そういうところをよく見ておこう。そうすれば、どのくらいこの商店街から離れていいか。ミサイルやエネルギーはどのくらいつんどけばいいの、などがよくわかるはずだ。それに従ってきちんと計画をたてよう。よし、用意はすべてととのった。いつまで続くかわからない危険な冒険だが、父上の遺言にこたえるため、みんな頑張ってくれたまえ。

SLING 戦闘画面説明

君の兵器の照準はこの範囲を狙っているのだよ。

今、君が戦っている敵がこれなんだよーん。

レーザー兵器を使用するとき使うエネルギーだ。



今、戦っている敵の情報。ヒットポイントと攻撃力だ。

君のヒットポイント。なくならないように注意。

このコマンドの中から、次の行動を選択するのだ。

君のミサイルは、あとこれだけ残っているのだよ。

シールドレベル。高くなるほど、防御力があがる。

エントリーNo. 20
3rd PRIZE

モノトーンな画面がヤンバラアドベンチャーみたい。戦闘シーンはログかファンタジアン。武器のレポーターはザナドゥなみ。そんな夢のようなロールプレイングゲームがこの「リベンジ」なのだ。ホントよ。

X1シリーズ

REVENGE

ちょっとおしゃれなロールプレイング



もちょっと見せ場が
ほしかったと思います

プログラムに同封されていたマニュアルの丁寧さに感動しました。とてもキチンとした人だとお見受けしました。画面デザインもとても美しく、細かいところまで気配られています。ただ、細部にとらわれすぎたのか、ゲームに盛りあがりがありません。次回作は、もっとシナリオ作りに時間をかけて、ドラマ性のあるゲームを！（船田）

男なら泣くんじゃない 父のかたきをとるまでは

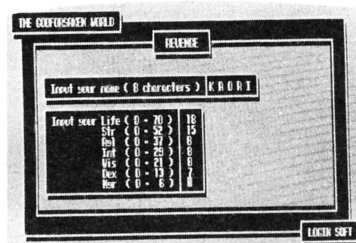
「息子よ。わしの命はもう絶えようとしている。しかし、わしには心残りがひとつある。それは、クリスタルをとりもどすことだ。悪獣王エネビルに、聖クリスタルをうばわれたときから、この世は恐怖と混乱に支配されはじめた。このままエネビルに聖クリスタルを利用させていたら、わしだけでなくこの世も死に絶えてしまうだろう。とりかえすのだ。エネビルからクリスタルをとりかえせ。クリスタルに正義の光を再び宿らせるのが、おまえの仕事だ。行け、行くのだ息子よ!」

父はクリスタルドームの番人だった。ある日、悪獣王エネビルの襲撃をうけ、聖クリスタルをうばわれ、父自身もひん死の重傷を受けてしまった。三日三晩、「クリスタルをとりもどさねば」とうわごとをくり返ししながら死線をさまよい、ついに先の言葉をあなたに残して息絶えたのだった。

父を手厚く葬ったあと、あなたは旅立った。父の無念をはらすために。悪用されたクリスタルのせいで、苦しむ民衆のために。体中を走る闘志に、はげしく武者ぶるいするあなただった。

というわけで、勇ましく旅に出たま
ではいいんだけど。エネビルを倒す、
とひと言でいっても、これはかなりの
難事業なのである。ヤツをこの世から
抹殺するのに、どーしても必要なアイ
テムが3点ばかりある。ホーリーアイ
アンウェアと呼ばれる、武器とたてと
よろいのセットがそれだ。ある場所の
ある敵をやつつけると手にはいるんだ
けれど、1回倒してひとつだけ。つま
り3回殺らないと、全部はそろわない
ワケなのである。ホーリーアイアンウ
ェア無しでエネビルと戦っても勝ちめ
はゼロだ。というより、ウェアが無い
と相手の姿が見つからないのだ。それ
じゃまるで、目かくしをして大山倍達
と極真カラテの試合をするようなもの
で、バコバコにやられてしまうことは
必至なのであった。

その敵がどこにいるのか? ちょっ
とだけ教えると、マップ6というところ
がお住まいなのだ。実は、リベンジ
のマップには洞くつ(cave、黄色)があ
って、その洞くつにはいると、他のマ
ップにワープする。1から8のマップは
洞くつでややこしくつながっていて、
さらにめんどろなものは、洞くつには左
右2通りの道があるのである。たとえ
ば、マップ1から5に行きたいとする



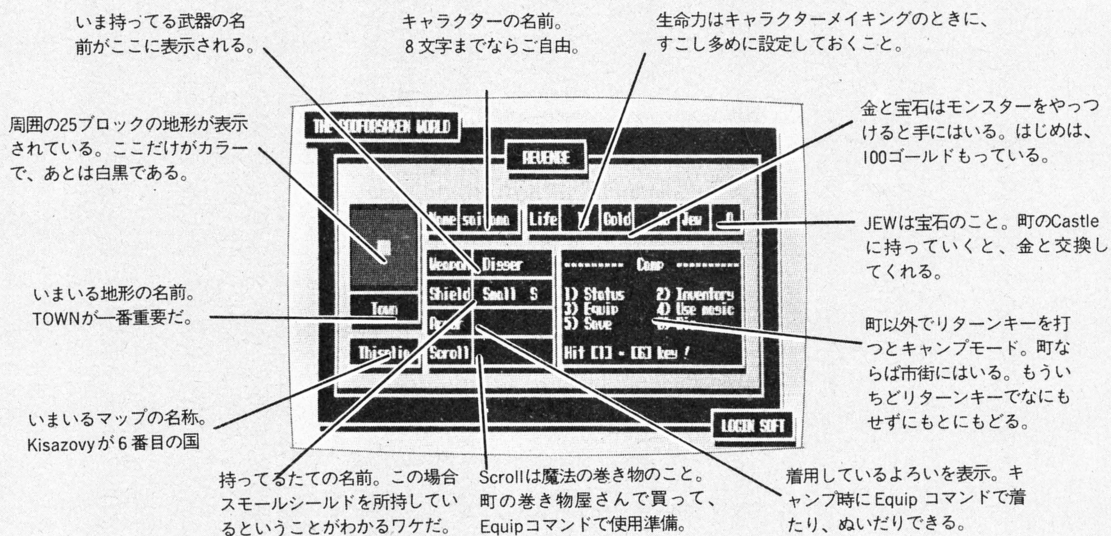
◆キャラクターメイキング中の画面。リター
ンキーを押すことで確認しながら作っていく。

と、まず、1の洞くつの左を通して2
にはいり、さらにその洞くつの左を
ぬけて3にはいる。そこでもう一度、
左の洞くつにはいると、マップ5にた
どりつけるのだ。

ちなみに、エネビルはマップ8にい
らっしゃる。そこにたどりつくだけだ
でもタイヘンなことだ。目的のマップに
たどりつくには、どーゆーふう洞く
つをとればいいのかを発見するのが最
重要課題であります。

すべてのマップにモンスターちゃん
があふれていて、ほとんどの怪物は、
群れをなしておそってくる。そればか
りか、マップ4、5、6、7、8のモンスター
は魔法もつかって攻撃してくる。マッ
プの4、5、6、7はダンジョンだ。つまり、
ダンジョン内のモンスターたちは一段
と手強いということなのである。

移動中の画面各部を説明しよう!

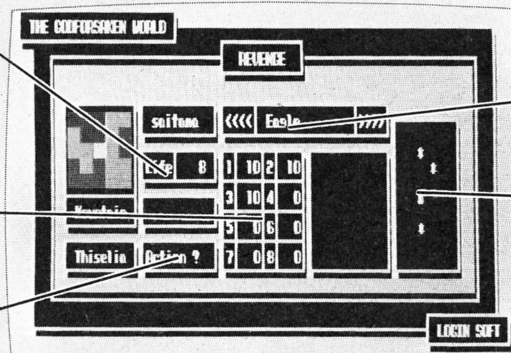


戦闘モードはここから目をはなすな!

ダメージを受けると生命力が減る。0になったらゴリンジュ。勝ちめがなければ逃げるべし。

敵キャラクターの生命力一覧表。もっとも弱いモンスターは5生命力。スネークなどがそれだ。

移動はテンキーの「2」「4」「6」「8」で上下左右だ。



モンスターのお名前。DragonとEnevilが重要。

*印が敵モンスター。あなたが動くと、敵も動く。逃げるのはカンタンだけど、攻撃は慎重に。いつのまにか囲まれてしまう。

男の子ならくじけるな 女の子でもくじけるな

移動のしかたは説明不要の2468。マップはカラーで表示される。地上では白は町。黄は洞くつ。緑は平野。水色が川、湖。紫は森林。青は海。そして、赤が山である。海と山では移動できない。ダンジョンでは青が動けるところをあらわしている。気をつけてほしいのは、移動中キーを押しつづけないようにすること。キーバッファに記憶さ

れて、必要以上に進んでいってしまうのであった。

怪物と出会うと自動的に戦闘モードになる。くわしくは上の説明を見てくれたまえ。バトルフィールド内はログに似ている。そういえばダンジョンオブ・ブリタニアにも似ている。ただ似ているだけだけど。このゲームのよいところは、完全に囲まれてしまわないかぎり、ワリとカンタンにズラかれる、というところである。ログの場合はシツコク追ってくるのだ。

敵をやっつけるとEXP、GOLD、JEWが戦利品として手にはいる。EXPは経験値のことで、キャラクターのレベルアップの基準である。GOLDは金。お買い物の際必要だ。JEWは宝石の略。Castleで必要となるらしい。そのほか、敵を1匹のこさず倒すと、敵の持っていた武器を自分の物にできる。「Keep?」と聞かれるので、そのときリターンキ

WEAPON(武器)早見便利表

No.	なまえ	材質	ねだん	No.	なまえ	材質	ねだん
1	Dagger	iron	10	21	Lance	iron	1020
2	Dagger	steel	20	22	L. Sword	iron	1110
3	Club	wood	40	23	Lance	steel	1220
4	Dagger	alloy	60	24	L. Sword	steel	1320
5	Club	iron	80	25	Bat. Axe	alloy	1430
6	Club	steel	110	26	D. Lance	iron	1550
7	Axe	iron	140	27	G. Sword	iron	1670
8	Club	alloy	170	28	Lance	alloy	1800
9	Axe	steel	210	29	L. Sword	alloy	1930
10	Sword	iron	250	30	Gre. Axe	iron	2070
11	Axe	alloy	300	31	D. Lance	steel	2210
12	Sword	steel	350	32	G. Sword	steel	2360
13	Big Club	wood	410	33	G. Lance	iron	2520
14	Sword	alloy	470	34	Gre. Axe	steel	2680
15	Spear	iron	590	35	G. Lance	steel	2840
16	Big Club	iron	600	36	D. Lance	alloy	3010
17	Spear	steel	670	37	G. Sword	alloy	3180
18	Bat. Axe	iron	750	38	Gre. Axe	alloy	3360
19	Spear	alloy	840	39	G. Lance	alloy	3550
20	Bat. Axe	steel	920				

SHIELD(たて)一発早見表

No.	なまえ	材質	ねだん
1	Small	wood	50
2	Middle	wood	100
3	Small	iron	200
4	Middle	iron	300
5	Long	iron	400
6	Big	iron	550
7	Small	steel	700
8	Small	alloy	850
9	Middle	steel	1050
10	Middle	alloy	1250
11	Long	steel	1500
12	Big	steel	1750
13	Long	alloy	2050
14	Double	iron	2350
15	Big	alloy	2650
16	Double	steel	3000
17	Triple	iron	3350
18	Double	alloy	3750
19	Triple	steel	4200
20	Great	iron	4600
21	Great	steel	5100
22	Triple	alloy	5550
23	Great	alloy	6100

ARMOR(よろい)便利一発表

No.	なまえ	材質	ねだん
1	Padded	cloth	100
2	Paddsd	leather	200
3	Plate	wood	400
4	Half	wood	600
5	Full	wood	800
6	Padded	steel	1100
7	Plate	iron	1400
8	Padded	alloy	1700
9	Plate	steel	2100
10	Plate	alloy	2500
11	Half	iron	3000
12	Chain	iron	3500
13	Half	steel	4100
14	Full	iron	4700
15	Chain	steel	5300
16	Chain	alloy	6000
17	Half	alloy	6700
18	Full	steel	7500
19	Full	alloy	8400

一を打てばよい。欲しくなかったら他のキーを打つのである。

ファンタジータイプのロールプレイングゲームで、どーしても忘れてはいけけないのが魔法である。リベンジの場合、SCROLL(巻き物)を買うと、その

値段に見合った魔法がつかえる。あらかじめキャンペーンモードのときに巻き物をえらんでおいて、戦闘中にリターンキーを打つ。それで戦闘がおわるまでずっと、魔法の効力が作用するのだ。

また、経験をつんで、レベルがあがると、怪物のかけた魔法を、逆に怪物に向けてかえすことも

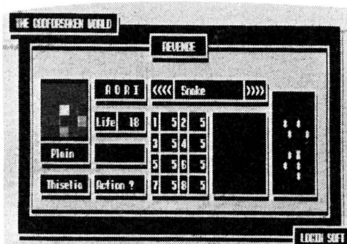
できる。ただし、エネビルはけっして魔法で死ぬことはない。剣でしか、悪魔王を倒すことはできないのだ。

剣やたて、よろいには大きさ、形などの違いのほかにも、材質の違いによる性能の差がある。表を見ると、材質という項目がある。woodは木製。steelは鉄製。alloyは超合金でできていることをあらわしている。もちろん超合金がベストマテリアルだ。

できてトーゼンなのだが、このゲームはキャラクターをセーブできるのだ。ディスク版ならディスク。テープの人はテープをセットしておいて、キャンペーンモードから図を選択すればOKだ。

SCROLL(巻き物)効能・価格リスト

No.	なまえ	ねだん	効能
1	Haze	20	相手を煙にまく
2	Shield	40	敵の攻撃をうけとめる
3	Cure	100	傷をいやしてくれる
4	Mist	200	敵の目をまどわす魔法
5	Screen	340	攻撃を通さない壁をつくる
6	Treat	540	負傷を治すCureより強力
7	Fog	820	霧を呼び姿を隠す
8	Mirror	1180	敵の攻撃をはねかえす
9	Revival	1620	息をふきかえす魔力



★万事休すか? の図。「#」がプレイヤーのキャラクター。右に逃げればまだ助かるはず。

プレイの前にBASICの種類(バージョン)を入力するけれども、そのとき、ディスクベーシックを選べば、自動的にディスクにセーブするようになっていく。カシコイゲームなのだ。

スターゲームデザイナーをめざすきみ、いますぐソフコンに投稿しよう!

賞金30万円 + パッケージ販売

(株)アスキーの要請により、ログイン誌上で掲載およびテープログイン、パッケージとして販売できるものに限りです。入選者とは(株)アスキーと独占的使用許諾契約を締結させていただきます。他人のプログラムの全部または一部コピーしたもの、二重投稿などは固くお断わりいたします。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。

- ①プログラムを記録したメディア。
- ②ロード方法、実行方法、遊び方などの説明書。
- ③住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金および印税の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人、名義人の住所)を明記したもの。

なお、20歳未満のかたは、保護者のかたの承認を受け、保護者のかたの住所、氏名、

電話番号も明記してください。

●賞金……エントリーされた方には、賞金をさしあげます。

- グランプリ……賞金30万円
- 2ND PRIZE……賞金20万円
- 3RD PRIZE……賞金10万円

また、すべての受賞作品に対して、月刊テープログインの印税が支払われます。

コンテスト最優秀賞、優秀賞の一部(1月号、7月号で決定)は、パッケージ化の対象となります。その際は、パッケージの印税(当社規定)をお支払いいたします。

●宛て先

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ログイン編集部
『ログイン ソフトウェア コンテスト』係

移植版も大募集

このコーナーでは、過去のログイン誌上で発表されたソフトの他機種への移植版も広く募集しています。移植版ができましたら、ぜひ上の宛て先までお送りください。

ログイン ソフトウェア コンテスト 募集要項

- 応募部門……(A)ゲームプログラム部門
(B)ゲームシナリオ部門
- 応募条件……未発表のオリジナル作品で、

スターゲームデザイナーがキミのプログラム作りの壁を破る!

ゲームメイキング相談室

このプログラミングのしかたがわからない。どうやったらもっと速くなるの? というプログラマー諸君の素朴な、マイナーな、マニアックな質問にすべてお答えする『ゲームメイキング相談室』。今月で、堀井先生の「アドベンチャーのつくり方」と、ゲアセン上野の「添削教室」が最終回だぞ。

解答者たち



関野ひかる ゲアセン上野 堀井雄二

プログラムを 正常に動かす方法は

Q

シンタックスエラーとかは出なくなったのに、正常に動かなくて困っています。どうしたらいいのか教えてください。(大阪府 藤元健太)

A

エラーには、大きく分けて2つの種類があるんだ。

①コンピューターにやらせようと考えた手順自体の論理的な間違いによるもの。

②単なる考え違いや、打ち間違いによるもの。

①のほうは難しい問題なので、またいつかということにして、②のほうについて答えることにしよう。

まず、0から9までの数字を表示しようとして、こんなプログラムを組んだとしよう。

```
10 FOR I=0 TO 9
20 PRINT I
30 NEXT I
40 END
```

これじゃあ、次々にすごいスピードで表示されちゃって見にくいね。それで、少しスピードを落とそうと思って、数字の4が表示される前に一度、時間をムダに消費するサブルーチンへ飛ぶように、15行と50行以下を付け加えたとしよう。

```
10 FOR I=0 TO 9
15 IF I=4 THEN
GOSUB 50
20 PRINT I
```

```
30 NEXT I
40 END
50 REM WAITER
60 FOR H=0 TO 99
70 FOR I=0 TO 5
80 NEXT I, H
90 RETURN
```

ところがこうすると絶対に、数字の5がプリントされることはないんだよね、ふしぎと。これは、10行のフォーループで使った変数Iを、もう一度70行でも使っているから、Iの内容が書きかわってしまうわけだ。こういう時は、Jにするとかして、他の名前を使わなければならないんだ。もし、これが、最初からJとか他の名前を使おうと思っただけの打ち間違いなら、これでおしまいだ。

でも、60行まできて「Hの次はIだから……」という思いつきで使ったならば、次の事を守ってほしい。

変数リストを作ること。

さっきのような、小さなプログラムなら、変数が3個しか出てこないよね。だから、「どの変数をどんな意味に使用しているか」なんてことは、頭の中で覚えていられるからなんでもないわけだ。ただ、変数が数十個も出てくると、そうはいかなくなるんだな。学校では歴史の年号も覚えなければならぬわけだから、余分なことは暗記している暇などないもんね。

そこで、変数名とその意味がわかるように一覧表を作っておくと、さっきのような思いつきで変数を使って痛い

目に遭うことは、少なくなると思うよ。何でもそうだけだね。

フォーループが出たついでにプログラマーの生活の知恵を教えちゃおう。

フォーループでネクストを抜ける時変数は、終値に+1された形で出てくるんだ。このプログラムでも70行の5の部分に3に変えたりすると、0から9まで、そのままの順序でプリントされて出てくるから、フォーループでステップを使う時なんかは、要注意だ。

これだってマニュアルを読めば、書いてないことはないんだけど、初心者にはとつてもわかりにくく書いてあるんだ。すべての命令については一度、マニュアルについているサンプルプログラムを打ち込んで、変数や数値などを変えたりして、自分なりに何度も実験してみるのが上達への早道なんだ。では、がんばってくれたまえ。(関)

LINE文を マシン語で作るには

Q

ログイン1986年3月号に載っていた「MSXでマシン語でLINE文を作ってみよう」というのがあったのですが、今度は「PC-6001でマシン語でLINE文を作ってみよう」というのをやっていただけませんか? ROM内ルーチンでいいですから教えてください。(神奈川県 村田憲一)

A

他にも何人かの人から同じ質問が来てたんですね。あ、申し遅れました。私がログインマージャン

でバグを出しまくった上野です。現在、決死のバグ取り作業を行なっていますので、もうちょっと待っててね。

と、まあ、そんなところで、そろそろ本題に戻らせていただきます。えと、6001でマシン語でグラフィックを扱う方法でしたね。では早速書きます。

●LINE

- ①LD BC, 始点のX
- LD DE, 始点のY
- LD A, カラーコード
- CALL 2D13H
- PUSH BC
- PUSH DE

LD BC, 終点のX
LD DE, 終点のY
CALL 2D13H
CALL 15C0H
POP DE
POP BC

②CALL 2E1FH

●BOX

- ①LINEの①と同じ

②CALL 2E35H

N60m-BASICの場合は2E35Hではなく、7122HをCALLしてください。

●BOX FILL

- ①LINEの①と同じ

②CALL 2DE4H

これもN60mの場合は70E7Hを呼んでください

●PSET

- ①LD A, カラーコード
- CALL 15C0H
- CALL 2D47H

●PAINT

- ①LD BC, 塗り始めのX
- LD DE, 塗り始めのY
- LD A, 境界色
- LD (0FEC5H), A
- PUSH BC
- PUSH DE

●半年以上やってきたこの講座も、今回でついに最終回をむかえることができた。

いやー、めでたい!!

さあ、みんなで、おめでとうをいおう。おめでとう、おめでとう。

●と、話がすっかり盛りあがったところで最終回にふさわしい本題へ突入していくことにする。

今回のテーマは、なんと『まとめ』である。ぬおおー、最終回にふさわしいぜ!!

●選択式のコマンド入力ルーチンからはじまり、場所移動ルーチン、人と話すルーチン、フラグのたてかた、なにか調べるルーチンとやってきたわけだが、これらをすっかり理解できたなら、あとのルーチンも、これの応用で済むはず。

応用力のなさに自信のあるキミだったらとりあえず、3つのコマンドでゲームをつくってしまおう。

つまり「場所移動」、「人と話す」、「なにか調べる」だけで、話がすすむアドベンチャーをつくれればいいわけだ。

これは決して無理なことではない。

●たとえば、「なにか調べる」ことによって、いろんな物を見つけたり（見つけたものは自動的に“とる”ことにする）、ある事実がわかったりする。

それによってフラグをたて、「人と話す」した場合のメッセージがかわり、そのメッセージによって、新しい地名が登場。

またもここでフラグを立て、その新しい地名が登場していたなら、「場所移動」したときに、「どこに？」の選択肢に、その地名が追加されている。

でもって、新しくいけた場所には、新しい人物がいて、その人と話すと、「××のところを調べてごらん」みたいなことをいわれ、その場所にいき調べてみると、またも、ある物が見つかる。それによって……。

——というように、3つしかコマンドがな

堀井雄二の

実践的

アドベンチャーの 作り方

最終回

今までの総まとめ編

くても、アドベンチャーを展開させていくことは可能である。

●もっといってしまえば、選択式のアドベンチャーをはじめてつくる場合、コマンド数をあまり多くしないほうがよい。

なぜなら、話をすすめるうえでそのシーンに必要なコマンドであっても、選択式でそのコマンドを選べる以上、そのリアクションのフォローは、ちゃんとやっておかねばならないからだ。

これはツライ作業である。

普通、話をすすめるうえで必要なコマンドは、各シーンについて1〜3コマであろう。

たとえば、このシーンでは、○○を調べることで××が見つかり、それ以上のことは必要がない。

というようなシーンであっても、全コマンドに対するフォローはやっておかなくてはならない。

そのシーンで有効なコマンド以外は無視して、なんのリアクションもださぬまま、再び入力待ちにすれば、つくるほうは楽だが、そのゲームをやらされるほうはたまったものではないだろう。

●というわけで、コマンド数を増せば増すほど、ストーリーに直接関係のない部分のフォローがぼう大なものとなる。

そして、その部分をおさなりにせず、た

とえ関係のないコマンドでも、それなりに楽しめるリアクションを用意しておかなければ、面白いゲームにならないだろう。

やはり、打てばひびく! という感じにどんなコマンドにも、ビシバシとメッセージをかえてほしい。

そんなわけだから、最初はあまりコマンド数を増やすことを考えず、数少ないコマンドで、いかに充実させるかを考えよう。そのほうがきっと、完成度の高いゲームになるはずだ。

●と、ここまで読んできたキミは、どうして、それほどまでに関係のないコマンドのフォローにこだわるのか? と思うかも知れない。

メインのストーリーさえ面白ければ、そのストーリーに関係のないコマンドのフォローなど、どうだっていいではないか!! と、思う人も少なくないと思う。

●しかし、メインストーリーしか楽しめないのなら、わざわざ苦労して、アドベンチャーゲームなど、やる必要はない。それならいっそ、小説を読んだり、映画を見たりするほうが、ずっと面白い。

アドベンチャーゲームの面白さは、なんといっても、プレイヤーがストーリーに参加できる点である。

だからこそ、アドベンチャーゲームをつくる側は、プレイヤーのどんな行動も、やさしく包みこんであげなくてはならないのである。

そして、その気持ちがあれば、きっといいゲームになるであろう。

と、ボクのいいたいことは、これでオシマイである。

あとは、キミたちが、ゲームをつくるうえで、それに答えてほしい。

おじさんは、いつでも、キミたちを見ているぞ。ではなっ。

—幕—

LD A, 塗る色
CALL 15C0H
LD A, (0FEC5H)
LD E, A

②CALL 2EF1H

しつこいよーだけど、これもN60m-BASICのときは7161HをCALLしなくちゃだめだよ。

ふおーっ、疲れちまったぜ、みんなこーゆー質問をポンポン送ってくるけど、これって調べるのにすごく時間かかるんだよ。なにしろBASICのインタプリタを逆アセンブルして調べていかなきゃならないんだから。まあ、6001の場合は昔作った資料があったからよかったけどね。そんなわけで、セガのマシンでどーやるか質問してきたキミはか何名かの人へは残念ながらお答えできません。ゴメンなさい。(上)

アダルトソフトを 買う勇気がないです

Q ぼくにはアダルトソフトを買う
勇気がありません。どうしたら
いいですか? (岩手県 横田順二)

A こらこら、横田君! このコー
ナーはゲーム作りのためにある
んだぜ。でもアダルトものについては
ボクなりに考えてることがあるので、
現在アダルトものを作ってる人とか、
そう思ってる人へのアドバイスも含め
てこのハガキを取りあげてみたい。

まず横田君へのお答えから。
『買う勇氣(勇氣というより決断とい
うべきだね)がないんなら、勇氣がで
るまで待ちなさい』

ひどいアドバイスかもしれないけれ
ど、これ以外に方法はないと思うな。

いつか『どうしても見たい! 欲し
い』と思う時期が必ず来るはずだ。
欲求が大きければ大きいほど、それを見
たときの事(内容はもちろん、そのと
きの状況まで)は大人になってからも
いい思い出として残ると思うよ。

ただ、ここでひとつだけ気になっ
てことがある。パソコンのソフトと他
のメディア(たとえば映画とか漫画)
では、同じアダルトものといっても内
容にかなり差があるような気がするん
だよな。パソコンでは『やらしい絵』
+『女の子とムフフする』=『アダ
ルト』みたいなところがあるけど、これ
じゃ、たとえば「ヤングジャンプ」と
か「ヤン・マガ」、一部の少年・少女漫
画誌の青春ものまですべてアダルトにな
っちゃう。これは、ひとつには批評家
の責任だと思ふな。

ボクが「ナン・スト」作るときいちば
ん注意したのは「プレイヤーやゲーム
を見た女の子に、作者の女の子に対
する見かたにはついていけない。と思
われないようにしよう」という点だっ
た。ゲームをやった結果としてアダ
ルトに分類されても、気にはならなかつ

たと思う。ところが実際にはアダルト
に分類されなかったかわりに、ボクがい
ちばん気になってた『ゲームの内容=
テーマへの②求力』を書いてくれた批
評家もほとんどいなかったわけです。

これはアダルトものに限ったこと
ではないと思う。1年ほど前にゲームセ
ンターにあったゲームで、ボクは絶対
に見たくないゲームがあった。『人が
なんの理由もなく人を殺すゲーム』
です。ファミコンに移植されたと聞いて
ゾッとした。各誌の批評を読んでみた
けれど、この『人が人を殺す』とい
うことにふれた部分はまったくなかった!

どんな大衆娯楽ものでも(テレビの
必殺!シリーズみたいに)これは大事
なことだから、『人が人を殺す』理由を
入れられないんなら敵は人ではなくイ
ンベーダーにかえてほしかった。

結論です。

ゲームを作ってる人は(そして批評
される方も)その内容をプレイヤーが
誤解しないかもう一度考えてほしい!

ゲームを買う人は各誌でのジャンル
分けにこだわらず(どのみち4、5種
類しかないわけだし)批評記事を読ん
で買おうね! (関)

エミーIIの声を PSGで……

Q 僕はMSX2を持っていて、この
まえエミーIIを買ったんですけ

Q MSX2でVDPに直接命令を送っ
て画面をスクロールさせようと思
ったのですが、やってみると、なにか変な
ゴミのようなものが一緒に出てしまうので
す。どーしたらよいでしょうか?

(長野県 大山正樹)

A じゃっじゃんじゃんじゃん——
ん!! なんと、この添削教室も
今回をもって終了してしまうのだあー!!
これもみんな、ろくでもない質問ばかり送
ってくるキミたちのせいだ! なんて、なん
でもかんでも他人のせいにしてしまいう
けない私。

といったわけで最終回の質問にお答えし
よう。これはゴミではない(ゴミに見えな
くもないけどね)。スプライトのテーブル
などの一種のワークエリアが画面に出て
しまっているのだ。よって、CLS命令ではな

ゲエセン上野の

添削教室 Vol.7

く、VPOKE命令でVRAMをクリアしてし
まえばよいのだ。ちなみにマシン語でやっ
ていることは、FOR I!=0 TO 65535:
VPOKE I!,0:NEXTと同じことだよ(BA
SICだと遅くてかつたるいので、マシン語
にしました)。

●リスト1

```
100 SCREEN 8:COLOR 0,0:CLS  
110 DEFINT A-Z
```

```
120 FOR C=0 TO 255  
130 X=RND(1)*256  
140 Y=RND(1)*256  
150 PSET(X,Y),C  
160 NEXT  
170 '  
180 FOR N=255 TO 0 STEP -1  
190 VDP(24)=N  
200 NEXT  
210 GOTO 180
```

●リスト2

```
100 SCREEN 8:COLOR 0,0:CLS  
110 DEFINT A-Z  
120 FOR I=&HD000 TO &HD009:READ AS:  
POKE I,VAL("&H"+AS):NEXT  
130 DEF USR=&HD000:A=USR(0)  
140 FOR C=0 TO 255  
150 AD!=RND(1)*65536!  
160 VPOKE AD!,C  
170 NEXT  
180 '  
190 FOR N=255 TO 0 STEP -1  
200 VDP(24)=N  
210 NEXT  
220 GOTO 190  
230 '  
240 DATA 21,00,00,01,FF,FF,AF,C3,56  
,00
```


ど、一番初めに声が出ますよね。あんな声がPSGで出せるのですか？

(東京都 山本義大)

A はい、出せます。あれえ、声が出せるってことは、以前書いたような気がするけどなー。ま、いいや、それじゃあ、今回は見本プログラム付きでお答えしましょ。早いハナシが、レジスタ0と1に0を入れておいて、レ

ジスタ8をスイッチングしてやると、パルスが発生するんです。初心者にはよくわからないかも知れないけど、そこは、サンプルプログラムを走らせて実感してみてください。まず、リスト1を打ち込んでセーブしておきます(中身がマシン語だから、打ち込みミスがあると、パーになるかもしれないよっ)。次に、カセットインターフェイス

の白いプラグを、ラジカセなどのイヤホン端子に接続。プログラムをRUNして、OKが出たら、なにかカセットをかけながらF1キーを押せばサンプリングできます。F2キーでプレイバック。ちょっとノイズっぽい音だけど、入力が1bitしかないの、しょうがないのです。詳しくはリスト2のアセンブルリストを見てね。(上)

●リスト1

```
1 'save" SAMPLING.BAS"
100 CLEAR 20,&H8DFF
110 FOR I=&H8E00 TO &H8E88:READ A$:
POKE I,VAL("&h"+A$):NEXT
120 DEF USR=&H8E00:DEF USR1=&H8E02
130 KEY 1,"A=USR(0)"+CHR$(13):KEY 2
,"A=USR1(0)"+CHR$(13)
140 DATA 18,02,18,41,F3,21,02,90,11
,FF,CF,CD,BA,00,CD,3D
150 DATA 8E,30,F8,06,08,0E,00,CD,3D
,8E,E6,01,B1,0F,4F,10
160 DATA F6,71,3E,09,CD,41,01,FE,FF
,20,07,B7,E7,28,03,23
170 DATA 18,E1,FB,11,02,90,B7,ED,52
,22,00,90,C9,3E,0E,D3
180 DATA A0,DB,A2,07,C9,ED,5B,00,90
,21,02,90,F3,AF,D3,A0
190 DATA D3,A1,3C,D3,A0,AF,D3,A1,3E
,07,D3,A0,3E,FE,D3,A1
200 DATA 06,08,7E,0F,30,0A,08,3E,08
,D3,A0,AF,D3,A1,18,09
210 DATA 08,3E,08,D3,A0,3E,0F,D3,A1
,08,DD,29,DD,29,BE,10
220 DATA E2,23,1B,7A,B3,20,D9,FB,C9
```

●リスト2

```
; MSX SAMPLING SYSTEM
;
00A0 = REGADR EQU 0A0H
00A1 = WPORT EQU 0A1H
00A2 = RPORT EQU 0A2H
;
00BA = ISCNTC EQU 0BAH
0141 = SNSMAT EQU 141H
;
9000 = BUFFER EQU 09000H
CFFF = BUFEND EQU 0CFFFH
;
;
ORG 08E00H
;
REC:
JR RECM
PLAY:
JR PLAYM
;
;
RECM:
DI
LD HL,BUFFER+2
LD DE,BUFEND
```

```
8E0B CDBA00
8E0E CD3D8E
8E11 30F8
;
8E13 0608
8E15 0E00
;
8E17 CD3D8E
8E1A E601
;
8E1C B1
8E1D 0F
8E1E 4F
8E1F 10F6
;
8E21 71
8E22 3E09
8E24 CD4101
8E27 FEFF
8E29 2007
;
8E2B B7
8E2C E7
8E2D 2803
;
8E2F 23
8E30 18E1
;
8E32 FB
8E33 110290
8E36 B7
8E37 ED52
8E39 220090
8E3C C9
;
8E3D 3E0E
8E3F D3A0
8E41 DBA2
8E43 07
8E44 C9
;
8E45 ED5B0090
8E49 210290
```

```
RSTNBY:
CALL ISCNTC
CALL RECSUB
JR NC,RSTNBY
;
RECLP1:
LD B,8
LD C,0
;
RECLP2:
CALL RECSUB
AND 1
;
OR C
RRCA
LD C,A
DJNZ RECLP2
;
LD (HL),C
LD A,9
CALL SNSMAT
CP 0FFH
JR NZ,RECBRK
;
OR A
RST 20H
JR Z,RECBRK
;
INC HL
JR RECLP1
;
RECBRK:
EI
LD DE,BUFFER+2
OR A
SBC HL,DE
LD (BUFFER),HL
RET
;
;
RECSUB:
LD A,14
OUT (REGADR),A
IN A,(RPORT)
RLCA
RET
;
;
PLAYM:
LD DE,(BUFFER)
LD HL,BUFFER+2
;
8E4C F3
8E4D AF
8E4E D3A0
8E50 D3A1
8E52 3C
8E53 D3A0
8E55 AF
8E56 D3A1
8E58 3E07
8E5A D3A0
8E5C 3EFE
8E5E D3A1
;
PLIN1:
DI
XOR A
OUT (REGADR),A
OUT (WPORT),A
INC A
OUT (REGADR),A
XOR A
OUT (WPORT),A
LD A,7
OUT (REGADR),A
LD A,0FEH
OUT (WPORT),A
;
PLYLP1:
LD B,8
LD A,(HL)
;
PLYLP2:
RRCA
JR NC,HI
;
EX AF,AF'
LD A,8
OUT (REGADR),A
XOR A
OUT (WPORT),A
JR PLYNX
;
HI:
EX AF,AF'
LD A,8
OUT (REGADR),A
LD A,15
OUT (WPORT),A
;
PLYNX:
EX AF,AF'
ADD IX,IX
ADD IX,IX
CP (HL)
DJNZ PLYLP2
;
;
INC HL
DEC DE
LD A,D
OR E
JR NZ,PLYLP1
;
EI
RET
;
END
```

8月号から気分一新でスタート!

8月号から装いも新たに、よりパワーアップした『ゲームメイキング相談室』がいよいよスタートします。

シナリオ上の疑問からプログラムテクニックについて、またはマシン語レベルの超難しい質問までゲームに関することならなんでもお答えします。解答者は、次の先生方です。
[アクションゲーム部門] 『テグザー』で有名な五代響先生
[RPG部門] 『ザナドゥ』でも有名な木屋善夫先生
[ミュージック部門] シンセ・ミュージックの神谷重徳先生
[オールマイティー部門] これまで同様にゲエセン上野先生

各部門の先生方は、キミたちの質問を心待ちにしているのでドシドシ送ってくださいね。それから採用の方には、素敵な記念品をプレゼントいたします。よろしく!!

質問の宛て先だよーん!

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル(株)アスキー □グイン編集部「ゲームメイキング相談室」係

キャラクターアニメーションツールの使い方

特集アニメーション&ミュージックで紹介したX1版キャラクターアニメーションツール。リストログのリストを、リスト解説をよく読んで打ち込めたら、キミのキャラクターを作って、アニメーションしてみよう。キーボード版だけど、使いやすさはバツグン。[CAPS]キーは必ずロック、[カナ]キーは押さないでおう。

キャラクターを描こう

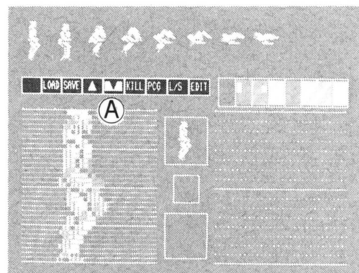


プログラムを走らせると、①の部分に9個のコマンドが、上の写真のように表示される。これが、キャラクターアニメーションツールのコマンド表示テーブルだ。キーボードの④と⑥のキーを使ってそれぞれのモードを選べるようになっているのだ。

まず、キャラクターを描くには、エディットモードに入らなければならない。

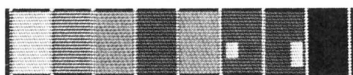
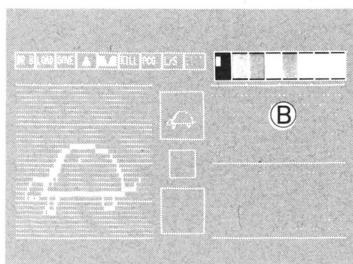
④と⑥のキーで、コマンド表示テーブル端にあるEDITにあわせて、[X]か[Z]のキーを押せば、エディットモードに入ってキャラクターを描くことができる。

このツールは64×32ドットと32×16ドットの2種類のキャラクターをアニメーションすることができる。キミが64×32ドットのキャラクターを描きたいときは、EDITにあわせて[Z]のキー、



32×16ドットのときは[X]のキーを押せばいいわけだ。エディットモードから戻るのは、[RETURN]でOKだ。

描く色を選ぼう



キャラクターを描く前に、色を選ぶ。写真の②のところに8つのワクが並んでいる。これがカラーパレットだ。パレットのなかに、白いカーソルが2つあるだろう。これが指定した色だ。

このツールは[Z]と[X]のキーで2色のペンを持てるようになっている。そこで色の選び方なのだが、パレットのなかにあるカーソルで、左側にある方は↑と↓のキーで動く。そのカーソルのあるカラーパレットが選択された色というわけだ。同様にカラーパレットのなかの右側にあるカーソルも、←と→

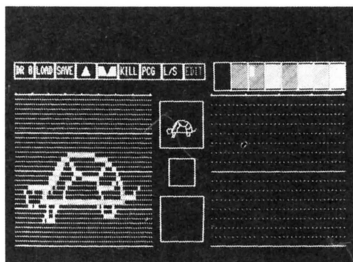
のキーでカラーパレット間を移動して、カーソルのいるカラーが選択された色になる。

こうやって、白いカーソルを↑と↓、←と→のキーを使って動かして色を決めるわけだが、このとき、カラーパレットの左側にあるカーソルが[Z]キー、右側にあるカーソルが[X]キーに対応していることを、覚えておいてくれ。

また、色を選ぶとき、一方の色を背景の色にしておけば、そのペンが消しゴムと同じ役目を知っておけば、なにかと便利はずだ。

ドットで描いていく

64 × 32 ドット モード



キャラクターを描いていくのは、方眼上のカーソルを、⑧、②、④、⑥のキーで上下左右に動かして、[Z]キーと[X]キーを押して1ドットずつ描いていく。このとき、[Z]キーを押すとカラーパレット内の左側にあるカーソルで指定された色、[X]キーだと右側にあるカーソルで示された色で、1ドット分の点が方眼上にうたれるわけだ。

また、[X]か[Z]のキーで点を打った後、[SPACE]を押すと、以後、カーソルを⑧、②、④、⑥のキーで動かすだけで、カーソルにしたがって、[Z]か[X]のキーで指定された色で、点が打たれていく。つまり、1個ずつ[Z]と[X]のキーで点を打つのではなくて、カーソルを動かすだけで線を引くことができるわけだ。これはなかなか便利だろう。

もちろん、もう一度[SPACE]を押せば、ちゃんと1ドットずつ点を打っていくモードに戻るから安心してこれていいぞ。

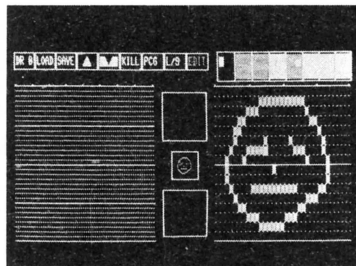
キャラクターを描いていくと、画面中央の3つの四角いワクのなかに、実際にキャラクターがアニメーションするサイズで表示されていくようになっている。64×32ドットのキャラクター

の場合は、上の大きなワク。32×16ドットのときは、まん中の小さなワクだ。

キャラクターを描くときは、この実際のサイズの絵をよく見ながら、バランスよく描いていこう。

キャラクターを描いていくうちに、円もうまく描けるようになってくるし、色づかいのコツもつかめるハズだ。要は数多く描いて練習するのが一番。

32 × 16 ドット モード

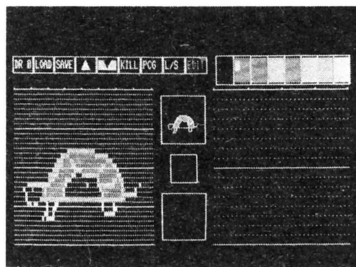


囲まれた部分を塗りつぶす

エディットモード中で、キャラクターを描いているときに、ひとつの色で囲まれた部分を指定した色で塗りつぶすこともできる。

まず、カラーパレット内にある色指定の白いカーソルを見てくれ。右側にある[X]のキーに対応したカーソルの方が、左側の[Z]キー用カーソルよりも、ちょっと短い。この[X]キーで指定した色が境界色をかねているのだ。

例えば、赤色で囲まれた部分を青色で塗りつぶすならば、←と→のキーで赤色のパレットに右側にある短いカーソルを合わせて、境界色を指定する。同様に↑と↓のキーで青色を長いカーソルで選び、[8]、[2]、[4]、[6]で方眼内のカーソルを塗りつぶしたいところへもっていく。これで、[P]のキーを押せば、たちどころに青色で塗りつぶせて、めでたしめでたし。



上下左右に移動する

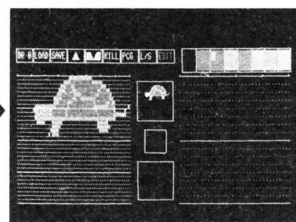
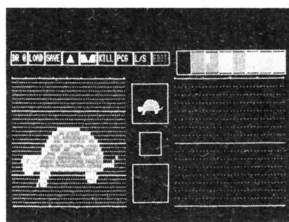
描いたキャラクターを上下左右に移動するのも、簡単にできてしまう。テンキーの[5]、[9]、[1]、[3]のキーで、上下左右に1ドットずつ、ズリッ、ズリッ、と移動していくのだ。

もし、右の方に[3]のキーで移動させていっているうちに、オモシロがってせっかく描いたキャラクターがワクからハミ出しちゃってもだいじょうぶ。ハミ出した分は、ワクの左側から現われてくるし、[1]のキーで、左側に移動してやれば、当然のごとく、元へと戻

るよーになっている。

この機能を使えば、キャラクターをテキトーに描いていっても、後からちゃんと位置合わせができて、ブレのないアニメーションができるってわけだ。

[5]、[9]、[1]、[3]というキーも、文章で読むとややこしいようだが、XIのテンキーを見てくれ。[8]、[2]、[4]、[6]という上下左右のキーの、ちょうどひとつ分上になっているだけなのだ。



上下左右を反転する

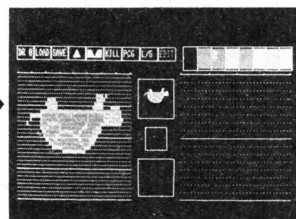
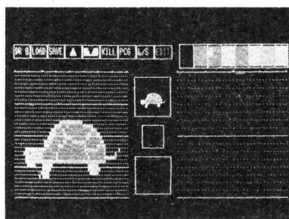
描いたキャラクターを上下左右に反転するのも、これまた簡単至極。

エディットモードにいたときに、[7]のキーを押せば、上下が一発で反転！これだけでOK。当然、もう一度[7]のキーを押せば、あっという間に元へ戻る。まあ、不思議。これだけじゃない、だまされたと思って[9]のキーを、ピロッと一度押してみてくれ。おどろくなかれ、キミがいっしょうけんめい描いたキャラクターが、[9]のキーを押したと

たんに左右が反転してしまうのだ。

上下反転、左右反転、どちらの機能もなれてしまえばたいしたことないけれど、ちょっと便利に思えるでしょ。

キャラクターが1個描けたなら、この機能を使って反転させ、2番目のところへ格納してみよう。2枚だけでもパタパタとアニメーションするぞ！



キャラクターを収納する



キャラクターが1個描いたら、エディットモードから[RETURN]キーを押してコマンドモードに戻ろう。

[4]と[6]のキーで▲のところにカーソルをもっていき、[Z]か[X]のキーを押すと、描いたキャラクターを格納するモードに入る。

もし、キミが64×32ドットでキャラクターを描いたのなら、▲にカーソルをあわせたあと、[Z]キーを押そう。そうすれば、画面の上部に0から9までの数字が、0は緑色で、1から9は白色で表示される。[4]と[6]のキーで、数字が緑色に変わるところを動かせるから、方眼上に描かれたキャラクターを

格納したい場所を選んで、[Z]か[X]キーを押すと、そこにキャラクターが格納されるのだ。

同様に、32×16ドットの場合も、▲にカーソルをあわせて、[X]キーを押せば、画面上部に、0から39までの数字が表示される。そこで、[4]と[6]のキーで格納したい場所を選んで、[Z]か[X]キーを押せば、ちゃんとキミのキャラクターは格納されるわけだ。

格納するとき、ちょっと注意しなければならないことがある。描いたキャラクターをアニメーションするとき、格納する場所の数字が小さい方から大きい方へとアニメーションしてい

くので、アニメーションしたいと思う順番に、キャラクターを並べなければならないのだ。フツーは、最初のコマを0番のところへ格納するように。

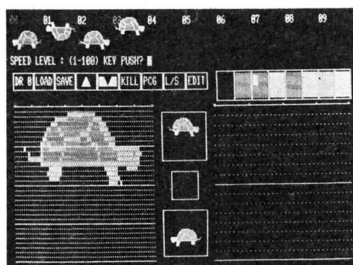
こうやって、64×32ドットの場合は10パターン。32×16ドットの場合は40パターンまで、1つのキャラクターのアニメーションが作れるのだ。

描いたキャラクターは、画面上部に格納しても、まだ方眼上に残っているから、この方眼上の絵を少しずつ変えていくだけで、あつというまに数パターンのキャラクターが作れるわけ。

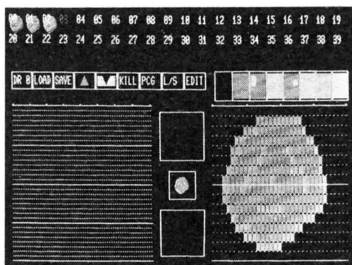
また、格納したキャラクターを方眼上に呼び戻すのは、カーソルを▼にあわせて、64×32ドットのキャラクターの場合は[Z]キー、32×16ドットの場合は[X]キーを押せば、画面上部の格納されているキャラクターの左上に数字が表示される。ここで[4]と[6]のキーで呼び戻したいキャラクターを選び、[Z]か[X]のキーを押せば、方眼上にそのキャラクターが読み込まれる。

もし、キミがまちがって、キャラクターを呼び戻したいのに格納モードに入っちゃったりしたなら、あわてずかわがず[RETURN]キーを押せば、たちどころに悩みは解消できるはずだ。

64 × 32 ドット モード



32 × 16 ドット モード



動かしてみよう

キャラクターがいくつか作れたら、実際にアニメーションしてみよう。

まず、アニメーションしたいキャラクターは、画面上部に格納されている

ことを確認しよう。ここに入っているキャラクターを、順番に動かしていくわけだ。

例えば、アニメーションしたいキャラクターが64×32ドットなら、[←]キーを押してくれ。このときコマンド表示のどこにカーソルがあってもいい。

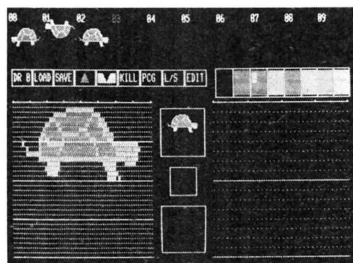
[←]キーを押すと、画面上部に格納してあるキャラクターのそれぞれ左上に、0から9までの数字が表示される。そして、“START PLANE?”と聞いてくるから、アニメーションをしたいキャラクターの最初のやつを、[4]と[6]のキーで選ぼう。このときはキャラクターの

左上に表示されている数字が、0から9のうち、1つだけ緑色で表示されるから、その緑色で表示する場所を、[4]と[6]で動かせばいいわけだ。

もし、0番に格納されているキャラクターからアニメーションしたいのなら、0の数字が緑色になるように[4]と[6]のキーを使って動かして、そこで[Z]か[X]のキーを押せばいい。そのとき指定された0の数字は赤色に変わる。

次に“END PLANE?”と聞いてくるから、同様に[4]と[6]のキーを使って緑色に変わる数字を、アニメーションの最後のキャラクターが格納されている

64 × 32 ドット モード



ところにあわせて、**[Z]**か**[X]**のキーを押せばいいわけだ。

アニメーションするキャラクターの最初と最後の指定が終わると、こんどは、どれぐらいのスピードでアニメーションするかを聞いてくる。"SPEED LEVEL ? (0-100)" と表示されるから、キーボードで、0から100までの間の数を入力して、**[RETURN]** キーを押してくれ。アニメーションスピードは0が一番速くて、数が大きくなるにしたがって遅くなっていく。

スピードの設定が終わったら、キミのキャラクターがアニメーションするのを見られるわけだ。おまちどうさま。アニメーションは、画面中央の一番下にあるワクのなかで見られる。実際にキャラクターがピョコピョコとアニメーションするのは、感動モノだぜ。

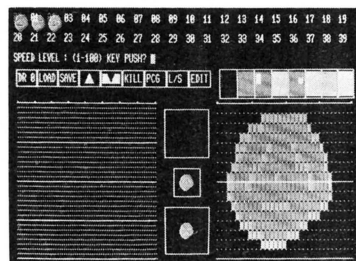
また、32×16ドットのキャラクターをアニメーションするのも、上記とまったく同じ設定をしてくれれば、画面

中央の一番下のワクでアニメーションする。ただ、64×32ドットの時、**[←]**キーでアニメーションモードに入ったけれど、32×16ドットの場合は、**[→]**キーを押すという違いだけなのだ。

このアニメーションモードには、もひとつ機能がある。例えば、キャラクターを0番から2番までアニメーションする場合、END PLANEを設定するときに、**[Z]**キーを押すと、0→1→2→0→1→2→というアニメーションをくりかえす。ところが、END PLANEを決めて**[X]**キーを押すと、0→1→2→1→0→1→というぐあいに、最後のコマまでいくと逆戻りするアニメーションをくりかえすのだ！ なんだかよくわからないけど便利そうだろう。

このアニメーションモードで、キミの作ったキャラクターを実際に動かしてみ、キャラクターに修正を加えていけば、きっと立派なアニメーションキャラクターが作れるに違いない。

32 × 16 ドット モード



いい忘れていたけれど、アニメーションは、ずっと動きっぱなしなので、止めたいときは**[RETURN]** キーを押せば、スピード設定のところに戻って、アニメーションは止まる。ここでまた違う数値を入力してアニメーションの速さを変えて楽しめる。また、アニメーションモードから抜きたいときは、もう一度**[RETURN]** キーを押せば最初のコマンドモードに戻るわけだ。当然、アニメーションの設定をまちがえたときも、**[RETURN]** キーで最初からやり直そう。

ロードとセーブ



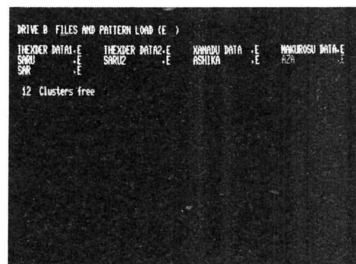
せっかく作ったキャラクターは、ディスクにセーブしておこう。セーブするのは、**[SAVE]** に**[4]**と**[6]**のキーでカーソルをあわせて、セーブしたいキャラクターが64×32ドットなら**[Z]**キー、32×16ドットなら**[X]**キーを押せばいい。

そうすると、FILE NAMEを聞いてくるから、好きなファイル名をキーボードから入力して、**[RETURN]** キーを押せば、キミの大事なキャラクターは、ちゃんとディスクにセーブされる。

このとき、ファイル名には、自動的に拡張子の".E",".E1",".E2",".E3",".E4"がつくので、拡張子はつけなくていい。どーして、拡張子が5つもあるかというと、メモリの関係でキャラクターをディスクにセーブするときに、5つのファイルにわけてからセーブするようになっているからなのだ。まあ、このツールでキャラクターを作

っているうちは、そんなこと気にしなくてもいいけどね。

ディスクにセーブしてあるキャラクターを読み出すときは、**[LOAD]** のところに**[4]**と**[6]**のキーであわせて、64×32ドットのキャラクターなら**[Z]**キー、32×16ドットなら**[X]**キーを押してくれ。すると画面がテキスト画面に切り換わって、ディスクにセーブされているキャラクターのファイル名がすべて表示される。このとき**[8]**、**[2]**、**[4]**、**[6]**のキーを押すと、ファイル名が青色で表示されるところが上下左右に動く。ロードしたいなと思うファイル名が青色に表示されるようにして、**[Z]**キーを押せば、そのファイル名が赤色に変わって、ロードされるわけだ。ロードが終わると、画面がテキスト画面から戻って、ちゃんとロードされたキャラクターが、画面上部に並んでいるのだ。



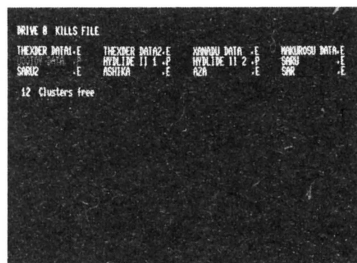
ここで注意しなければならないのは、64×32ドットで描いたキャラクターをセーブするときに**[X]**キーを押して、32×16ドットの40個に分割してセーブしてしまうと、せっかく描いたキャラクターが、ロードしなおしたときにぐちゃぐちゃになってしまうことだ。同じように、32×16ドットのキャラクターを64×32ドットのキャラクターとしてセーブしても、メチャメチャになってしまう。だから、自分で描いたキャラクターをセーブするときは、どちらの大きさで描いたかをよく考えてからセーブするようにしてくれ。

ドライブ1、2の切り換えとファイルの削除



描いたキャラクターをセーブ、ロードするディスクドライブは、最初ドライブ0に設定してあるけれど、ドライブ1に変えることもできる。

コマンド表示の一番左側、[DR0]のところに[4]と[6]のキーでカーソルをあわせて、[Z]キーを押せば、[DRI]にコマンド表示が変わって、キャラクターのセーブ、ロードはドライブ1側で実行さ



れるようになるのだ。

また、ドライブ1からドライブ0に戻すのも、同様に[DRI]にカーソルをあわせて[Z]キーを押すだけでOK。

これでドライブを2台使って次から次へとキャラクターが作れるわけだが、ひとつ注意してもらいたいことがある。

それは、キャラクターをセーブしたりロードしたりするとき以外は、必ずドライブ0側に、キャラクターアニメーションツールのプログラムが入っているディスクセットを入れておくことだ。

これは、いくつかのモード(PCGモードとデータ作成モード)を使うときに、ドライブ0からプログラムを読み出している、そのときにドライブ0側のディスクセットにプログラムが入っていないと、エラーを起こして、せっかく作ったキャラクターをだいなしにしてしまうかもしれないからなのだ。

だから、フツーは、ドライブ0には、プログラムが入ったディスクセットと、2、3本のキャラクターデータ。ドライブ2がキャラクターデータ専用ディスクセットを入れておいて、2枚のディスクセットでも入りきらないほどのキャラクターを作るときには、ドライブ1側のディスクセットを交換して使う方が安全だろう。

このツールは、セーブしたキャラクターのデータで、もういらないと思われるものを消すこともできる。

カーソルを[4]と[6]のキーで[KILL]にあわせて、[Z]か[X]のキーを押すと、指定されている方のディスクドライブに入っているキャラクターデータのファイル名が全部表示される。

ここで[8]、[2]、[4]、[6]のキーで、消したいと思うファイル名が青色に表示されるようにして、[Z]か[X]キーを押せば、そのファイルはたちどころに消しられて、2度とキミの前には姿を見せないはずだ。

パターンを1個だけロード、セーブする



このキャラクターアニメーションツールは、作ったキャラクターを、1個単位でディスクにロードしたり、セーブしたりできるのだ。

まず、ロードするには、[4]と[6]のキーで[L/S]のところへカーソルをあわせて、[Z]キーを押せば、画面上部のキャラクターを格納しておく場所に数字がふられる。呼び出したい場所を、[4]と[6]のキーで指定して、[Z]か[X]のキーを押すと、画面がテキスト画面に切り換わって、ファイル名が表示されるから、フツーのロードと同様に読み出したいキャラクターが入っているファイルを[8]、[2]、[4]、[6]のキーで選択して、[Z]か[X]のキーを押せば、指定した場所

にキャラクターが読み込まれるわけだ。

この場合、指定したキャラクターの番号と、同じ番号のキャラクターしかロードできないので注意して欲しい。

この機能をいったいなにに使うのかというと、一度描いたキャラクターを修正したいときや、失敗をしてせっかく完成しかかっていたキャラクターをくずしてしまったときに、前もって大事をとってセーブしておいたファイルから、その部分だけをロードして、前の状態に戻すという、ひじょーにありがたい用途があるのだ。

また、作りたいと思うキャラクターの外がわだけをラフに描いてセーブしておいて、アニメーションしてみても動

きが決まったら、1個ずつ細かいところを描いていき、ひとつひとつセーブしていくこともできるわけ。

そこで、1個だけのセーブの方法だが、[4]と[6]のキーで[L/S]のところにカーソルをあわせて、今度は[X]キーを押せばいい。また、キャラクターに数字がふられるから、[4]と[6]のキーでセーブしたいキャラクターを選び、[Z]キーを押すと、ファイル名が表示される。ロードと同様にしてセーブ先のファイル名を選択して[Z]か[X]キーを押せばセーブされる。これも例えば1番のところに格納されているキャラクターは、選択したファイルの1番のところにしかセーブされないので注意すること。

このモードは使いなれると便利だから、最初のうちに練習しておくと、きっといいことがあるはずだ。

カラーパレットを変える



このキャラクターアニメーションツールでは、カラーパレットの並び方を変えることもできてしまう。

[4]と[6]のキーでカーソルを [DR0] のところにあわせて、[X]のキーを押せば、カラーパレット変更モードに入る。[Z]のキーだと、ディスクドライブの切り換えだから、まちがえないように。

[X]のキーを押すと、どのパレットをどの色に変えるかを聞いてくる。最初にどのパレットかを0から7の数字で

入力してやる。パレットは左側から0、1、2…となっていて、右はじのパレットなら7を入力して[RETURN]だ。つづいて、そこをどの色にするかを聞いてくる、ここでも0から7の数字を入力してやってくれ。色は、0が黒、1が青、2が赤、3がピンク、4が緑、5が水色、6が黄、7が白だ。例えば青にしたければ1を入力して[RETURN]でOK。そうすると、青のパレットが左側から2番目と8番目に2つできてしま

い、白のパレットがなくなってしまう。まあ、同様にして2番目のパレットを白に指定してやればいいわけだが、なんでこんなモードがあるのかというと、これがないと、背景の色が常に黒だけになってしまうからなのだ。このモードを使えば、背景の色を指定できるわけ。例えば、背景の色を青にしたいときは、最初のパレットを0と入力して、色を1と入力してやれば、画面全体の背景が、一瞬にして青く変わるという寸法。これはやっぱりないところまる機能だね。黒バックのゲームばかり作るわけにもいかないだろう。

キャラクターをPCGに定義する



XIは文字キャラクタを自由に作りかえることができるPCG機能を持っている。なんと、このキャラクターアニメーションツールは、PCG機能をもサポートしているのだ。つまり、このツールで作ったキャラクターを文字キャラクタとして定義できるわけ。

まず、カーソルを[PCG]にあわせて、64×32ドットなら[Z]キー、32×16ドットなら[X]キーを押そう。そうすると、いつものように、画面上部に格納してあるキャラクターに番号がふられるか

ら、文字キャラクタに定義したいキャラクターを[4]と[6]キーで選択して[Z]か[X]のキーを押す。するとキャラクタコードの何番から入れていくかを聞いてくるので、0から255の間で入力してくれ。これで指定されたキャラクタコードから順番に、キミの描いたキャラクターが定義されていくわけだ。どこまで定義されたかは、画面中央の一番下のワク内に表示されていくから、よくわかると思う。

ちなみに、64×32ドットのキャラク

ターだと、文字キャラクタ32文字分。32×16ドットだと8文字分となるので覚えておくように。

この機能を使えば、このキャラクターアニメーションツールで作ったキャラクターを、BASICのPRINT文で簡単に表示することができるのだ。わかってると思うけど、CHR\$関数を使うだけでいい。

また、PCG定義したデータをセーブしておきたいときは、XIのシステムディスクに入っている"DEFCHR TOOL 3. Uty"を使えばいいのだ。詳しい説明はXIのマニュアルを見て勉強して欲しい。は一、便利だねー。

BASICでキャラクターを動かす

キャラクターアニメーションツールで作ったキャラクターをBASICで使うには、一度"データ作成プログラム"を走らせる必要がある。これはメモリの関係でキャラクターをセーブするときにファイルを5つにわけているのだが、5本のファイルを1本にまとめるためなのだ。ちょっとメンドーだけだね。

まず、[E]のキーを押すと、データを作成するかどーか聞いてくるので、[Y]

キーを押してくれ。そうするとどのファイルを1本にまとめるか聞いてくるので、選択して[Z]か[X]キーを押そう。本当にいいかどうか聞いてくるから、[Y]キーを押すと、自動的にプログラムをドライブ0から読み出して実行する。

またまたここでデータ形式を聞いてくるので、1から6のキーを押す。フツーは1か4でOK。ここでは1を押そう。最後にセーブの用意はいいかを聞

いてくるから、セーブするディスクをセットして[Y]を押せばいい。

データ形式の1から6は、それぞれ、RGBのデータとして並び方のちがう形式が選べるのだが、2、3、5、6はRGBのうち2色だけのデータになるので、フツーは使わないから、無視しよう。

さて、データを1本にまとめたら、BASICで動かしてみよう。動かしか方はサンプルプログラムで勉強して欲しい。

SOFTLOG TOP 30 調査協力店リスト

北海道

バグハウス札幌 ☎011-221-7079
〒060 北海道札幌市中央区北1条西2丁目 経済センタービル7F

株金市館 パソコンランド ☎011-221-8221
〒060 北海道札幌市中央区南2条西2丁目

デービソフト(株) ☎011-222-1088
〒060 北海道札幌市中央区北1条7丁目 住友海上札幌ビル4F

株紀伊国屋書店札幌店 ☎011-231-2131
〒060 北海道札幌市中央区南1条西1丁目14-2

九十九電機(株) 札幌店 ☎011-241-2299
〒060 北海道札幌市中央区南2条西3丁目15-1 札幌ビルB-1

光洋無線電機(株) EYES ☎011-271-4220
〒060 北海道札幌市中央区南2条西1丁目 北専ビル

パソコンショップ ハドソン メディア札幌 ☎011-281-1151
〒060 北海道札幌市中央区南1条西2-11 札幌今井一条館3F

SYSTEM INN 宝文堂 ☎011-511-9234
〒064 北海道札幌市中央区南5条西3丁目11

株ダイエー 旭川店 パソコン売り場 ☎0166-34-5611
〒078-11 北海道旭川市豊岡三条二丁目2-19

東北

庄子デンキ コンピュータ・中央 ☎0222-24-5591
〒980 宮城県仙台市一番町3-6-5

電巧堂 DaC ☎0222-91-4744
〒980 宮城県仙台市東七番町125-24

株ダイエー 郡山店 パソコン売り場 ☎0249-34-2121
〒963 福島県郡山市大町1-4-5

東京

サトームセン(株) パソコンランド ☎03-251-1464
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会馆5F

株COMO MICRO COMPUTER SHINKO ☎03-251-1523
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-8-4 ニュー千代田ビル

ヤマギワ テクニカ店 ☎03-253-0121
〒101 東京都千代田区外神田4-3-1

ラオックス コンピュータ メディア ☎03-253-1341
〒101 東京都千代田区外神田1-13-3 ラオックス中央店4F

第一家電 秋葉原東口店 パソコンソフト5 ☎03-253-4191
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-15-16 川初ビル

真光無線(株) ☎03-255-0450
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会馆6F

石丸電気 マイコンセンター ☎03-255-3111
〒101 東京都千代田区外神田1-4-21 石丸電気マイコンセンター3F

シスベック(株) ラジコンヨーヨー店 ☎03-255-6504
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会馆7F

株富士音響 マイコンセンターRAM ☎03-255-7846
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会馆7F マイコンセンター

ADOマイコン・ブックショップ ☎03-255-9515
〒101 東京都千代田区外神田2-2-1 ビルディングADO

マイコンショップpulse ☎03-255-9785
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会馆5F

西友 COMICA西荻窪店 ☎03-334-6311
〒167 東京都杉並区西荻窪3-14-7

マイコンショップCSK 新宿西口店 ☎03-342-1901
〒160 東京都新宿区西新宿1-12-18

丸井 新宿店テクノ館 パソコン売り場 ☎03-354-0101
〒160 東京都新宿区新宿3-30-16

コンピュータプラザ NOA ☎03-463-9451
〒150 東京都渋谷区桜ヶ丘4-23 渋谷桜ヶ丘ビル

東急百貨店本店 コンピュータショップ ☎03-477-3343
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-24-1

J&P 渋谷店 ☎03-496-4141
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-28-4

マイコンベース 銀座 ☎03-535-3381
〒104 東京都中央区銀座1-8-21

ファール大泉OZ ☎03-978-4111
〒177 東京都練馬区東大泉2-10-11 西友大泉店

株西武百貨店 池袋店 コンピュータフォーラム ☎03-981-0111
〒132 東京都豊島区南池袋1-28-1

J&P 八王子さとう店 ☎0426-26-4141
〒192 東京都八王子市旭町1-1 八王子さとう7F

ムラウチデンキ 八王子店 ☎0426-42-6211
〒192 東京都八王子市大和田町5-1-21

J&P 町田店 ☎0427-23-1313
〒194 東京都町田市森野1-39-16

まちだ東急百貨店 コンピュータショップ ☎0427-28-2371
〒194 東京都町田市原町田6-9-7

関東

パソコンランド21 高崎店 ☎0273-26-5221
〒370 群馬県高崎市栄町3-14 栄光ビル1F

西友 小手指店 マイコンショップ ☎0429-23-6211
〒359 埼玉県所沢市小手指1-25-8

鎌倉書店(株) ☎0467-46-2619
〒247 神奈川県鎌倉市大船1-24-1

多田屋 サンピア店 ☎0475-52-5561
〒283 千葉県東金市東岩崎8-10 サンピア2F

中部

株ダイエー 新潟店 パソコン売り場 ☎0252-41-5111
〒950 新潟県新潟市万代1-5-1

パソコンショップZ ☎052-251-8334
〒460 愛知県名古屋市中区大須3-30-37

栄電社J&P SAKAE NOVA店 ☎052-261-9201
〒460 愛知県名古屋市中区栄3-4-5 SAKAE NOVA 6F

カトー無線 本店5階 ☎052-262-6471
〒460 愛知県名古屋市中区栄3-32-28

九十九電機(株) 名古屋店 ☎052-263-1681
〒460 愛知県名古屋市中区大須3-30-86

パソコンショップ コムロード ☎052-263-5828
〒460 愛知県名古屋市中区大須3-46-15 プラザ販売(株)

株すみや パソコンアイランド ☎0542-55-8819
〒420 静岡県静岡市七間町7

マイコンショップ 広坂うつのみや ☎0762-21-6136
〒920 石川県金沢市広坂1-1-38

大阪

ニミヤ パソコンランド 大阪駅前第4ビル店 ☎06-341-2031
〒530 大阪府大阪市北区梅田1-11-4-B273

J&P 阪急三番街店 ☎06-372-6912
〒530 大阪府大阪市北区芝田1-1-3

上新電機(株) 江坂店 ☎06-385-5454
〒564 大阪府吹田市豊津町14-9

上新電機(株) あびこ店 ☎06-607-0950
〒558 大阪府大阪市住吉区阿比の5-19-19

ニノミヤムセン エレランド ☎06-632-2038
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-6-19

プランタンなんば パソコンソフト売り場 ☎06-633-0077
〒542 大阪府大阪市南区千日前2-10-1 プランタンなんば

ニノミヤムセン 別館 ☎06-633-2038
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-12-6

ニノミヤばせこん亭 PCランド ☎06-643-1681
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-11-8

ニノミヤムセン 日本橋本店 パソコンコーナー ☎06-643-2038
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-11-4

ニノミヤばせこん亭 FMランド ☎06-643-2039
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-9-14

ニノミヤムセン パソコンランド ☎06-643-3217
〒556 大阪府大阪市浪速区灘波中2-2-15

J&P テクノランド ☎06-644-1413
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-6-7

上新電機(株) 日本橋5 ばん館 ☎06-644-1513
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-12-4

J&P メディアランド ☎06-644-1613
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-9-11

上新電機(株) 日本橋7 ばん館 ☎06-644-1661
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-11-3

上新電機(株) 日本橋8 ばん館 ☎06-644-1713
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋3-7-5

上新電機(株) 日本橋8 ばん館 ☎06-644-5011
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-7-14

上新電機(株) 日本橋1 ばん館 ☎06-644-6671
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-1-11

上新電機(株) 千里中央店 ☎06-831-4353
〒565 大阪府豊中市新千里東町1-3-204

上新電機(株) 堺東店 ☎0722-22-0950
〒590 大阪府堺市北瓦町1-26

上新電機(株) 泉北パントリー ☎0722-93-7001
〒590-01 大阪府堺市茶山台1-3-1

上新電機(株) さやま店 ☎0723-66-2111
〒589 大阪府南河内郡茨田山くみの木9-1-1

上新電機(株) 岸和田店 ☎0724-37-1021
〒596 大阪府岸和田市土生町2415-3

株バスカル ☎0726-32-2151
〒567 大阪府茨木市宮島2-2-37 北大阪流通センター内

上新電機(株) いばらき店 ☎0726-32-8741
〒567 大阪府茨木市双葉町2-18

J&P くずは店 ☎0726-56-8181
〒573 大阪府枚方市楠葉木2-2-2

J&P 高槻店 ☎0726-85-1991
〒569 大阪府高槻市北園町18-5

上新電機(株) せつとんだ店 ☎0726-93-7521
〒569 大阪府高槻市大畑町24-10

上新電機(株) 池田店 ☎0727-51-2323
〒563 大阪府池田市満寿美町4-3

近畿

上新電機(株) 尼崎三和店 ☎06-413-0025
〒660 兵庫県尼崎市神田中通6-222

上新電機(株) 伊丹店 ☎0727-77-5101
〒664 兵庫県伊丹市昆陽池1-69

上新電機(株) 和歌山店 ☎0734-25-1414
〒641 和歌山県和歌山市中島368

ニノミヤムセン パソコンランド 和歌山店 ☎0734-32-5661
〒640 和歌山県和歌山市本町4-18

上新電機(株) 大和郡山店 ☎07435-3-5471
〒639-11 奈良県大和郡山市柳3-32

上新電機(株) 八木店 ☎07442-4-1761
〒634 奈良県橿原市新賀町266-1

上新電機(株) 田原本店 ☎07443-3-4041
〒636-03 奈良県橿原市田原本町千代574-1

J&P 京都寺町店 ☎075-341-3571
〒600 京都府京都市下京区寺町通仏光寺下ル恵美須之町549

上新電機(株) ながおか店 ☎075-955-8401
〒617 京都府長岡京市長岡2-1-30

バレット パソコン売り場 ☎078-391-7911
〒650 兵庫県神戸市中央区三宮町1-6-7

三宮セイデン C-スペース ☎078-391-8171
〒650 兵庫県神戸市中央区三宮町1-5-8

J&P 姫路店 ☎0792-22-1221
〒670 兵庫県姫路市東延木1-1 住友生命ビル

ニノミヤムセン パソコンランド 姫路店 ☎0792-88-2363
〒670 兵庫県姫路市東郷町宇大橋場1452-20

上新電機(株) 西宮店 ☎0798-71-1171
〒662 兵庫県西宮市河原町5-11

中国・四国

ダイイチ 本店 マイコン係 ☎0822-47-5111
〒730 広島県広島市中区紙屋町2-1-18

株紀伊国屋書店 岡山店 ☎0862-32-3411
〒700 岡山県岡山市中山下2-2-1

宮脇書店 専門書センター ☎0878-51-3733
〒760 香川県高松市丸亀町4-8

九州

カホ マイコンセンター ☎092-714-5155
〒810 福岡県福岡市中央区天神2-4-27

株システムソフト 福岡 ☎092-714-6254
〒810 福岡県福岡市中央区渡辺通り2-4-8 小学館ビル9F

ベストマイコン 福岡店 ☎092-781-7131
〒810 福岡県福岡市中央区天神1-9-28

ときはデパート トキハマイコンセンター ☎0975-38-1111
〒870 大分県大分市府内町2-1-4 ときはデパート6F

株ダイエー 宮崎店 ☎0985-51-3166
〒880 宮崎県宮崎市大淀4-7-30

ACTION

ジャイロダイ ニデコ	PC-8801、XI 6,800円(5D)	タイターのビデオゲーム&ファミコンゲーム だったこのソフトも、遂にパソコンに移植。 グラフィックはファミコンよりキレイだぜ!
忍者プリンセス ポニー	MSX 4,900円(C)	寒天城を占領した玉露左衛門を討つべく、く るみプリンセスは立ち上がった。三国一とい われる手裏剣を武器に敵にむかうが……。
サンダーボール アスキー	FM-77 6,800円(3.5D)	アスキーご自慢のピンボールソフトが、やっ とFM-77に移植された。細かな計算によるボ ールの動きは、やはり天下一品だ。
テグザ ゲーム・アーツ	MZ-2500 6,800円(3.5D)	昨年、ソフトログTOP20を賑わせた、究極の シューティングアクションゲームが、遅れば せながら、MZ-2500にも移植されたのだ。
マクロス カウントダウン ボーステック	FM-77/77 6,500円(3.5D、5D)	あのマクロスに、FM-7版が仲間入り。首をな が〜くして待っていたFM-7ユーザーのみな な、早くミンメイを助け出してね!
シーナ・ワイドスクリーン システムソフト	PC-8801mkII SR 7,800円(5D: 3枚組)	ハイスピード3Dゲーム「シーナ」のスクリー ンが、グリーンとワイドになって新登場。前のバ ージョンのユーザーも1,000円で交換可能だ。
ノボ コムパック	MZ-2500(ジョイスティック可) 6,800円(3.5D)	1秒間に14ミリという高速スクロールにのっ て、敵との戦闘がくり広げられる。全120エリ アのシューティングアクション。

ADVENTURE

道化師殺人事件 シンキングラビット	PC-8801(要漢字ROM)、 MZ-2500 7,800円(5D)、8,800円(3.5D)	サーカス一座を舞台に展開する、本格派推理 アドベンチャーだ。98版よりグラフィックは 小さいけれど、スピードはタイコ判だよ。
ABYSS II ハミングバード	MZ-2500 6,800円(3.5D)	アドベンチャーの老舗、ハミングバードが放 つ、スーパーMZ用SF大作。キミに、この奥深 い謎を解くことができるかな?
アルファ スクウェア	PC-9801、XI/turbo/turbo II、 FM-7 5,900円(3.5D、5D)	最近アニメづいているスクウェアの「アルフ ァ」が、88以外のマシンにも登場。0.09秒の 瞬間画面表示がみものだゾ!
フェアリーズ・レジデンス グレイトソフト	XI/turbo 4,500円(T)、7,800円(5D)	ご存知「フェアリーズ・レジデンス」、XIへの 移植版だ。描画速度は多少遅くなったけど、 女の子のカワイイさはそのままだ。

ROLE PLAYING

ザ・スクリーマー アスキー	PC-9801、XI 7,200円(5D)、 7,800円(3.5D、5D)	オドロオドロしいモンスターが話題のこのソ フトを、なんとアスキーが移植。ウス気味悪 い近未来を、存分に味わってください!
夢幻の心臓 II クリスタルソフト	SI 7,800円(5D)	ヤッタ! 正統派RPGの雄、通称ムゲンが SIにも登場したのだ。ソフトが少ない、とお 嘆きのアナタ、これでもう大丈夫だね。

OTHERS

ゼータ チャンピオンソフト	PC-8801、PC-9801、FM-7 3,800円(5D: 2枚組) 4,800円(3.5D: 2枚組)	女の子のカラーピンナップ付きマガジンがセ ットされた、アイドル情報満載のディスクマ ガジンだ。3ヵ月に1回の発行予定。
三國志 光栄	XI 14,800円(5D)	シミュレーションゲームの傑作が、満を持し てXIに登場。キミは独自の世界観で未来を見 通し、中国全土を統一するのだ!

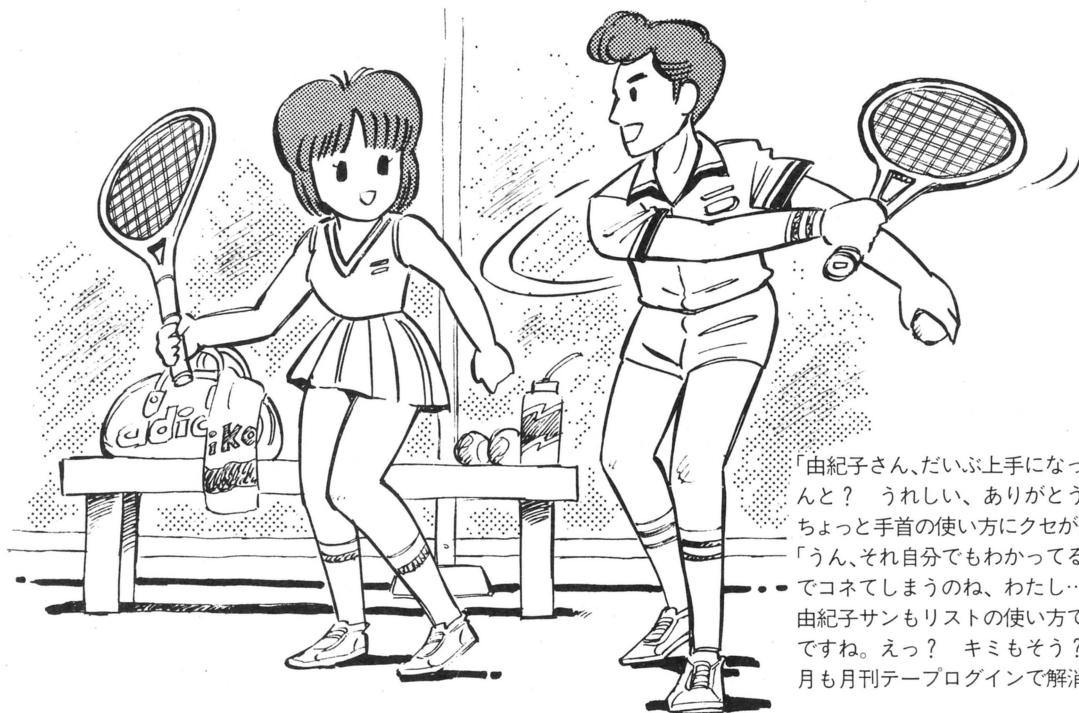
問い合わせ先

(株)アスキー 03-486-8080
ウインキーソフト 06-372-8566
クリスタルソフト(株) 06-326-8150
グレイトソフト 06-532-0219
(株)ゲーム・アーツ 03-413-4507
(株)光栄 044-61-6861
(株)工画堂スタジオ 03-353-7724
(株)コナミ 03-262-9110

(株)コムパック 03-375-3401
(株)ザイン・ソフト 0794-31-7453
(株)システムソフト 092-714-6236
シンキングラビット 0797-73-3113
スクウェア 03-545-3519
(株)スター・クラフト 03-988-2988
チャンピオンソフト販売(株) 078-801-2727
(株)ニデコ ソフト情報センター 03-251-8061

(株)日本エレクトロニクス 03-486-4181
日本デクスタ(株) 03-255-9761
ハミングバードソフト 06-315-0541
(株)ビクセル 03-476-3109
ボーステック 03-407-4191
(株)ポニー 03-265-6377
(株)マイクロキャビン 0593-51-6482

もうちょっと リストの使い方をね



「由紀子さん、だいぶ上手になってきたね」「ほんと？　うれしい、ありがとう」でも、まだちょっと手首の使い方にクセが残ってるんだ」「うん、それ自分でもわかってるんだ、リストでコネてしまうのね、わたし……」うーん、由紀子さんもリストの使い方でお悩みのようですね。えっ？　キミもそう？　じゃあ、今月も月刊テブログインで解消してみれば？

●MSX2 (VRAM128K、要ディスク)

取り込みアニメーション大実験

きれいなお姉さんを画像取り込みによるアニメーションで動かしてみました！　魅惑のアニメをあなたに！

●X1シリーズ (要ディスク)

キャラクターアニメーションツール

'86年2月号に掲載されたPC-8801版の移植作品。さあキミもX1でキャラクターアニメーションしよう！

●PC-8801シリーズ (要ディスク、FM音源ボード) スクウェアのミュージックエディタVer.3.0

'86年1月号のエディタを拡張しました。PSGのエンベロープ設定やノイズも使えるようになったんだぜっ

●MSX (32K)

スーパービルディング

ビルをのぼって少女を助け出そう！　アドベンチャーの要素も盛り込んだスーパーアクションゲームなのだ

●PC-8801シリーズ

ウォールガイ

はねかえるボールをコントロールして、ゴールにゲット。ちょっぴり知的なアクションゲームで楽しもう！

●FM-7シリーズ

スリング

SFロールプレイングゲームだ。父の遺言にこたえんがために、やれさあ進め。バトルスーツでぶっ飛ばそう

●X1シリーズ

リベンジ

「エネビル」という親玉を倒せ！　ファンタジーロールプレイングゲームの優秀作。リベンジの旅にいざ出陣

●PC-8801シリーズ、X1シリーズ

ログイン版ドラゴン スレイヤー

もう、あっという間に第4回目のシナリオとなりました。これで、全部で8面のマップがそろったわけだね

今月の声のお相手は
柴田尚子さんなのだ



■しばたかこ・モデル業を営むお姉さん。しかしてしゃべりもなかなかのものですぜ。

月刊ログインの最新ゲームがすぐに楽しめる

TAPE LOGIN

毎月8日発売 定価3,800円(送料無料で)

7月号

絶賛発売中

LISTLOG

まいった、今月もすごいLISTLOGになってしまった。最初ちょっとリストページが多すぎるなあ、と思うログイン編集部ではあるが掲載しちやったもんはしかたがない。ドーンといくぞ!!

さて今月のラインナップは、①画像取り込みアニメ

ーション実験室、②キャラクターアニメーションツール、③スクウェアのミュージック・エディタ、④ログイン版ドラ・スレ(連載第4回)、⑤スーパービルディング、⑥ウオール・ガイ、⑦スリング、⑧リベンジといくぞ!! では、打ち込んで遊ぼうではないか!!

MSX2(VRAM128K、要ディスク) 取り込みアニメーション実験プログラム

■このプログラムは、あなたが個人として使用するほかは著作権法上、著作権者に無断で使用できません。COPYRIGHT © 1986 by ASCII CORPORATION

このプログラムは全部で6本のリストで構成されている。BASIC 2本と、マシン語4本だ。それぞれリスト通りに打ち込んでディスクにセーブしていこう。リスト1は入力後、

SAVE "ファイル名" RETURN とする。

以下、リスト2は、

SAVE "MFILE.BAS" RETURN

リスト3は、

BSAVE "MODEL1.BIN", &H9000, &HCFFF RETURN

リスト4は、

BSAVE "MODEL2.BIN", &H9000, &HCFFF RETURN

リスト5は、

BSAVE "MODEL3.BIN", &H9000, &HCFFF RETURN

リスト6は、

BSAVE "MODEL4.BIN", &H9000, &HA3FF RETURN

というようにセーブしていこう。なおマシン語の入力は、いつもの通りに巻末のマシン語モニタプログラムを利用すること(今回のプログラムでは、A

のバージョンを使用する)。

全部打ち込み終えたところで、もうちょっと作業が必要だ。以下の説明に従って新たなマシン語ファイルを作るのだ。して、その方法は――

①6つのプログラムがセーブされたディスクをディスクドライブにセット。

②LOAD "MFILE.BAS" RETURN

RUN RETURN

このとき、ディスクは書き込める状態にプロテクトのノッチを動かしておくように。

③しばらく待って、OKがでたなら

LOAD "ファイル名" RETURN

つまり、リスト1のプログラムをロードする。そして

RUN RETURN

④アニメーションが始まりまーす!

とまあ、こういうわけだ。今回の実験プログラムでは、256色のモードで

9分の1画面の絵9枚を使ってアニメーションにしている。ちょっと小さく見ていくかもしれないが、その雰囲気は十二分にわかってもらえると思う(135ページ下の画面写真のようにディスプレイに表示されるわけです)。

絵が小さい! という声もあるでしょうが、256色を使ったSCREEN8を使用したので、パターンにバリエーションを持たせるためには、このぐらいが限界なのです。許してね。

今月のこの実験、ナショナルのMSX2パソコン『FS5500』に付属されている『ビデオグラフィックス』というソフトを使うと、まったく同じことが簡単にできてしまうんだ。チャンスがあったら実験してみよう。カメラからの取り込み、データのセーブその他うんたらくんたら合わせて、2〜3時間で完成しちゃうんだから! いや、ほんま。

●リスト1 アニメーションプログラム

```

100 '-----
110 ' Animation tool
120 '-----
130 DEFINT A-Z
140 SCREEN 8
150 SETPAGE 1,1
160 BLOAD "model.pic",S
170 SETPAGE 0,0
180 COLOR ,&HC0,&HC0:CLS
190 FOR I=10 TO 200 STEP 10
200 LINE (I,0)-(0,I),&H80
210 NEXT
220 FOR I=10 TO 200 STEP 20
230 PAINT(I+5,0),&H80,&H80
240 NEXT
250 '-----
260 ' Login
270 '-----
280 OX=130:OY=150:C=255:PC=&H7C
290 CIRCLE (33+OX,33+OY),8,C
300 CIRCLE (33+OX,33+OY),16,C
310 CIRCLE (85+OX,10+OY),5,C
320 READ X
330 IF X=301 THEN 460
340 IF X=300 THEN READ X,Y:PSET(X+OX,Y+OY),C:GOTO
320
350 IF X=302 THEN READ X,Y:PAINT(X+OX,Y+OY),PC,C:G

```

```

OTO 320
360 READ Y:LINE-(X+OX,Y+OY),C:GOTO 320
370 GOTO 370
380 DATA 300,1,7,10,7,10,40,18,40,18,49,5,49,2,48,
1,45,1,7
390 DATA 300,73,16,65,16,60,17,54,21,51,25,50,32,5
1,38,53,42,58,47,65,49,70,49,73,48,73,32,64,32,64,
39,61,38,59,34,59,30,61,27,65,25,70,25,73,25,73,16
400 DATA 300,80,16,89,16,89,49,80,49,80,16
410 DATA 300,89,19,92,16,95,16,98,18,105,30,105,16
,114,16,114,45,113,47,110,49,107,49,105,48,98,35,9
8,49,89,49
420 DATA 302,2,8,302,30,20,302,65,20,302,85,20,302
,85,10,302,100,30,301
430 '-----
440 ' Anime
450 '-----
460 LINE(76,56)-(80+89,60+73),255,BF
470 FOR Y=0 TO 2
480 FOR X=0 TO 2
490 COPY (X*86,Y*70+1)-(X*86+85,Y*70+69),1 TO (8
0,60),0
500 FOR I=0 TO 250:NEXT
510 NEXT
520 NEXT
530 GOTO 470

```


リスト2 ファイルまとめプログラム

10 SCREEN 8
20 BLOAD"model1.bin",S,&H7000
30 BLOAD"model2.bin",S,&H7000+&H4000

40 BLOAD"model3.bin",S,&H7000+&H8000
50 BLOAD"model4.bin",S,&H7000+&HC000
60 BSAVE"model.pic",0,&HD3FF,S

リスト3 グラフィックデータ (MODEL1.BIN)

9000	6A	66	66	65	66	6A	66	CB
9008	6A	66	66	66	66	66	66	D7
9010	6A	6A	6A	66	6A	66	66	BC
9018	6A	6A	6A	66	6A	6A	6A	F4
9020	6A	6A	69	6A	69	6A	6A	FE
9028	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	08
9030	6A	6A	66	66	6A	6A	6A	0B
9038	6A	66	6A	6A	6A	6A	6A	14
9040	6A	69	66	6A	6A	65	6A	16
9048	69	6A	6A	65	6A	6A	6A	22
9050	6A	6A	66	6A	6A	6A	6A	4B
9058	6A	66	6A	69	69	6A	69	31
9060	6A	6A	6A	65	69	69	69	33
9068	69	69	69	6A	6A	65	69	3E
9070	69	69	69	69	6A	6A	6A	4B
9078	6A	6A	6A	6A	66	6A	6A	54
9080	6A	6A	6A	6A	69	69	6A	5E
9088	6A	69	6A	6A	6A	66	66	5F
9090	65	6A	69	6A	6A	69	69	68
9098	6E	6A	66	6A	6A	66	66	79
90A0	49	4D	6E	69	69	6A	6A	44
90A8	69	6A	6A	6A	6A	6A	6A	A7
90B0	66	66	6A	6A	65	66	66	7B
90B8	6A	6A	66	6A	6A	66	66	85
90C0	66	6A	66	6A	6A	6A	6A	98
90C8	6A	6A	6A	66	6A	66	6A	00
90D0	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	B0
90D8	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	84
90E0	66	6A	6A	6A	6A	6A	6A	BC
90E8	6A	6A	6A	65	6A	66	66	BF
90F0	46	6A	66	66	65	66	66	9C
90F8	51	66	66	66	66	66	66	85
9100	69	66	6A	6A	6A	6A	6A	DC
9108	6A	6A	6A	66	66	6A	6A	E1
9110	6A	6A	69	6A	6A	6A	6A	F0
9118	6A	6A	6A	66	66	66	66	83
9120	6A	6A	6A	66	66	6A	6A	6E
9128	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	09
9130	6A	6A	6A	6E	6A	6A	6A	15
9138	6A	6A	6A	66	66	6A	6A	15
9140	66	6A	66	66	66	6A	6A	15
9148	65	49	6A	66	66	66	66	EF
9150	65	6A	66	66	66	6A	6A	25
9158	6A	6A	6A	66	66	66	66	83
9160	6A	6A	6A	6E	6E	6A	6A	49
9168	6A	6A	6A	6A	6A	6E	6A	4D
9170	6E	6E	6A	6E	6A	6A	6A	61
9178	6A	49	6A	6A	6E	6A	4A	21
9180	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A
9188	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	69
9190	6A	6A	6A	6A	69	6A	6A	4F
9198	6A	69	69	6A	6A	6A	6A	72
91A0	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	05
91A8	6A	6E	6A	86	6A	6A	6A	05
91B0	6A	6A	66	66	65	66	65	76
91B8	6A	66	69	65	65	66	66	80
91C0	6A	66	66	66	66	66	66	85
91C8	66	66	6A	66	66	66	66	B5
91D0	66	66	66	66	66	66	66	91
91D8	66	66	66	66	66	66	66	99
91E0	66	66	6A	66	66	66	66	82
91E8	6A	66	66	6A	66	6A	6A	B9
91F0	6A	66	6A	6A	66	6A	4A	A9
91F8	6A	6A	6A	66	66	6A	66	C9
9200	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	D3
9208	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	E6
9210	69	69	6A	6A	6A	6A	6A	F0
9218	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	FA
9220	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	0A
9228	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	32
9230	6A	66	66	66	69	6A	6A	05
9238	6A	6A	6A	6A	6A	66	65	11
9240	66	66	6A	6A	6A	6A	6A	3E
9248	6A	66	6A	66	66	4A	6A	FA
9250	6A	6A	6A	6A	66	6A	6A	2A
9258	8A	6A	6A	69	69	6A	6A	58
9260	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	3F
9268	6A	6A	6A	6A	69	6A	6A	49
9270	69	6A	6A	6A	6A	66	6A	4D
9278	6A	6A	66	6A	6A	6A	6A	56
9280	66	6A	6A	6A	6A	6A	6A	5E
9288	66	6A	49	6A	6A	6A	6A	45
9290	6A	6A	46	6A	6A	66	65	45
9298	69	6A	6A	4A	6A	6A	69	58
92A0	69	6E	6A	66	6A	6A	65	84
92A8	6A	6A	6A	6A	66	66	6A	82
92B0	66	6A	66	66	66	65	6A	79
92B8	66	6A	66	6A	6A	66	66	86
92C0	66	66	6A	6A	66	6A	6A	96
92C8	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	0A
92D0	6A	6A	6A	66	6A	6A	6A	A2
92D8	6A	6A	6A	66	6A	6A	6A	6E
92E0	6A	6A	6A	6A	65	6A	6A	C1
92F0	66	66	65	6A	66	6A	66	69
92F8	66	66	66	66	66	6A	6A	C6
9300	6A	6A	6A	66	6A	6A	6A	6E
9308	6A	6A	66	6A	66	6A	6A	DF
9310	6A	6A	6A	66	66	6A	6A	EB
9318	6A	6A	66	6A	6A	6A	6A	F7
9320	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	3F
9328	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	0B
9330	6A	6A	66	6A	6A	6A	66	0B
9338	66	6A	6A	6A	6A	6A	6A	17
9340	66	66	6A	66	66	66	66	03
9348	6A	66	66	66	66	66	6A	13
9350	66	6A	6A	6A	66	6A	6A	2B
9358	6A	6A	6E	6A	6A	6A	6A	3F
9360	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	83
9368	6A	6E	6E	6E	6E	6E	6E	5F
9370	6E	6A	6A	6A	6A	6E	6A	5B
9378	6A	6A	6A	6E	6A	6A	6A	5F
9380	6A	6A	6A	6A	6E	6A	6A	67
9388	6E	6E	6E	6E	6E	6E	6E	83
9390	6A	6A	69	6A	6E	49	6A	55
9398	6A	6A	46	6A	6A	6A	4A	37
9400	6A	6A	66	66	66	6A	6A	7F
9408	6A	66	66	66	66	66	66	73
9410	6A	6A	66	66	66	66	66	82
9418	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	76
9420	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	00
9428	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	0C
9430	6A	6A	66	66	66	66	6A	04
9438	66	6A	6A	6A	66	6A	66	04
9440	66	66	6A	6A	6A	6A	6A	18
9448	66	6A	6A	66	66	66	66	66
9450	6A	6A	6A	66	66	6A	6A	30
9458	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	34
9460	46	6A	6A	4A	6A	6A	6E	FC
9468	6A	6A	6A	66	66	6A	6A	44
9470	6A	6A	66	66	66	66	6A	44
9478	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	3C
9480	6A	6A	6A	6E	6A	6A	6A	68
9488	66	66	6A	6A	66	66	6A	3C
9490	6A	6A	6A	6A	6A	6A	49	49
9498	6A	6A	4A	6A	6A	6A	49	3B
9500	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	84
9508	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	68
9510	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	F1
9518	6A	6A	66	6A	6A	6A	6A	F9
9520	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	01
9528	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	0D
9530	66	66	6A	66	6A	6A	6A	09
9538	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	19
9540	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	05
9548	6A	6A	66	66	66	66	6A	19
9550	66	66	6A	6A	6A	6A	6A	2D
9558	6E	6A	6A	6A	6A	6E	6A	45
9560	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	84
9568	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	4D
9570	6A	6A	6E	6E	6A	6E	6E	69
9578	6A	6A	6A	6A	6E	6E	6A	49
9580	6A	6A	6A	6A	6E	6A	6A	69
9588	6A	6A	6A	6A	6A	4A	4A	35
9590	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	69
9598	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	7D
9600	4A	4A	66	6A	6A	6A	4A	41
9608	6A	6A	66	66	66	66	66	51
9610	66	66	66	66	66	66	66	65
9618	66	66	66	66	66	66	66	66
9620	66	66	66	66	66	66	66	66
9628	66	66	66	66	66	66	66	66
9630	66	66	6A	6A	6A	6A	6A	6E
9638	66	6A	6A	6A	6A	6A	66	66
9640	6A	66	66	66	66	6A	6A	1A
9648	6A	66	66	66	66	6A	6A	6E
9650	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	32
9658	6A	66	66	66	66	6A	66	6A
9660	6A	66	66	66	66	66	66	66
9668	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	5A
9670	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	32
9678	6A	66	6A	66	6A	6A	6A	56
9680	6A	6A	66	6A	6A	6A	6A	42

[illegible]

B100	69	6A	6A	6A	66	6A	66	F4	B558	6A	66	6A	66	66	66	4D	B980	66	6A	66	66	66	66	66	A1	BE08	66	66	66	6A	6A	66	66	02		
B108	66	66	6A	6A	6A	66	65	P4	B560	66	66	66	6A	6A	66	66	4D	B980	66	6A	66	66	66	66	A1	BE10	66	66	66	6A	6A	66	66	02		
B110	6A	6A	6A	66	66	6A	66	01	B568	66	66	66	66	66	66	66	4D	B980	66	6A	66	66	66	66	A1	BE18	66	66	66	6A	6A	66	66	02		
B118	6A	24	24	2A	24	28	71	A1	B570	28	44	28	28	71	99	BE	87	B98C	24	04	71	99	BE	DE	DE	0B	BE20	04	BE	6A	6A	66	66	02		
B120	95	99	4C	4C	71	4C	71	7F	B578	DE	DE	FE	FE	FE	DE	DE	5D	B9D0	DE	DE	DE	DE	DE	DE	79	BE28	BE	BE	BE	BE	DE	DE	16			
B128	BE	DE	DE	DE	DE	DE	95	4D	B580	DE	BD	DE	DE	FE	FE	FE	4D	B9D8	DE	DE	DE	DE	DE	92	5F	BE30	DE	DE	BA	24	24	28	26	2A		
B130	4D	4D	71	95	95	71	28	2D	B588	24	24	28	28	71	4A	24	24	B9E0	24	24	28	28	28	28	28	2A	BE38	24	24	24	24	24	24	24	2A	
B138	24	24	24	24	24	24	24	24	B590	24	49	4A	6A	6A	66	66	06	B9E8	4A	66	66	66	66	66	66	66	BE40	66	66	66	66	66	66	66	2E	
B140	6A	66	66	66	66	66	66	25	B598	6A	6A	6A	66	66	66	66	85	B9F0	66	66	66	66	66	66	66	66	BE48	66	66	66	6A	6A	66	66	3E	
B148	66	66	66	66	66	66	66	29	B5A0	66	66	66	66	66	66	66	85	B9F8	66	66	66	66	66	66	66	66	BE50	66	66	66	6A	6A	66	66	3E	
B150	66	66	66	66	66	66	66	35	B5A8	6A	66	66	66	66	66	66	85	B9F8	66	66	66	66	66	66	66	66	BE58	66	66	66	6A	6A	66	66	3E	
B158	66	66	66	66	66	66	66	35	B5B0	66	66	66	66	66	66	66	3D	BA08	66	66	66	66	66	66	66	66	BE60	6A	6A	66	66	66	66	66	3E	
B160	66	66	66	66	66	66	66	41	B5B8	66	66	66	66	66	66	66	41	BA10	66	66	66	66	66	66	66	66	BE68	6A	6A	66	66	66	66	66	3E	
B168	66	66	66	66	66	66	66	45	B5C0	6A	66	66	66	66	66	66	45	BA18	45	49	49	49	49	49	49	49	BE70	28	28	24	24	04	95	BA	41	
B170	24	24	24	28	71	99	BA	33	B5C8	66	95	99	BE	DE	DE	DE	33	BA28	66	95	99	BE	DE	DE	DE	DE	BE78	DE	FE	FE	FE	FE	FE	FE	41	
B178	BA	95	9A	6A	6A	6A	DE	3F	B5D0	FE	DE	BE	DE	DE	BE	99	10	BA38	DE	FE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	BE80	FF	BE	95	99	DE	DE	DE	BE	99
B180	DE	BE	DE	BA	96	91	71	95	B5D8	BE	DE	FE	FF	FE	FE	FE	1E	BA40	DE	FE	FE	FE	FE	FE	FE	FE	BE88	BA	24	28	28	28	24	10		
B188	99	99	91	28	28	24	29	25	B5E0	49	28	24	24	24	24	25	49	BA48	28	24	28	29	25	49	4A	86	BE90	24	24	29	4A	4A	6A	70		
B190	49	4A	6A	6A	6A	6A	66	48	B5E8	49	66	66	46	66	66	66	04	BA58	6A	66	66	66	66	66	66	66	BE98	6A	6A	66	66	66	66	66	8A	
B198	66	66	66	66	66	66	66	66	B5F0	66	46	66	66	66	66	66	89	BA68	6A	66	66	66	66	66	66	66	BEA0	66	66	66	66	66	66	66	92	
B1A0	6A	66	66	66	66	66	66	91	B5F8	66	66	46	46	66	66	66	A1 D1	BA70	66	66	66	66	66	66	66	66	BEA8	6A	6A	6A	6A	66	66	66	92	
B1A8	6A	6A	6A	6A	6A	6A	66	9D	B600	6A	6A	6A	6A	66	66	66	F6	BA78	48	28	24	24	04	91	99	BE	BECC	24	24	24	24	24	24	24	24	
B1B0	6A	66	66	66	66	66	66	95	B608	66	66	66	6A	6A	66	66	06	BA88	66	66	66	66	66	66	66	66	BECE	24	24	24	24	24	24	24	24	
B1B8	66	66	66	66	66	66	66	9D	B610	66	66	66	66	66	66	66	FA	BA98	66	66	66	66	66	66	66	66	BECE	66	66	66	66	66	66	66	24	
B1C0	66	66	66	66	66	66	66	24	B618	65	45	49	48	24	96	71	7D	BA70	48	28	24	24	04	91	99	BE	BECC	24	24	24	24	24	24	24	24	
B1C8	48	71	95	99	BE	DE	DE	DE	B620	99	BE	DE	DE	FE	FE	FE	01	BA78	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	BECE	24	24	24	24	24	24	24	24	
B1D0	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	B628	DE	DE	DE	DE	DE	DE	FE	CD	BA88	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	BECE	24	24	24	24	24	24	24	24	
B1D8	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	B638	9A	FE	FE	FE	FE	FE	FE	2A	BA98	9A	FE	FE	FE	FE	FE	FE	FE	BECE	24	24	24	24	24	24	24	24	
B1E0	49	24	49	25	24	25	49	66	B640	48	28	24	24	24	6A	66	25	BA30	25	25	49	4A	66	66	46	66	BECE	25	45	46	66	66	66	66	54	
B1E8	66	66	66	66	66	66	66	66	B648	6A	66	66	66	66	66	66	2E	BA98	66	66	66	66	66	66	66	66	BECE	66	66	66	66	66	66	66	66	
B1F0	66	66	66	66	66	66	66	66	B648	6A	66	66	66	66	66	46	6A	1A	BA98	66	66	66	66	66	66	66	66	BECE	66	66	66	66	66	66	66	66
B1F8	66	66	66	66	66	66	66	66	B658	66	66	66	66	66	66	66	6A	2A	BA98	66	66	66	66	66	66	66	66	BECE	66	66	66	66	66	66	66	66
B200	6A	6A	6A	6A	6A	6A	66	2A	B658	66	66	66	66	66	66	66	6A	2A	BA98	66	66	66	66	66	66	66	66	BECE	66	66	66	66	66	66	66	66
B208	66	66	66	66	66	66	66	66	B660	66	66	66	66	66	66	66	66	4A	BA98	66	66	66	66	66	66	66	66	BECE	66	66	66	66	66	66	66	66
B210	66	66	66	66	66	66	66	66	B668	66	66	66	66	66	66	66	45	0B	BA98	66	66	66	66	66	66	66	66	BECE	66	66	66	66	66	66	66	66
B218	66	66	66	66	66	66	66	66	B678	DE	DE	FE	FE	FE	FE	FE	FE	6A	BA98	66	66	66	66	66	66	66	66	BECE	66	66	66	66	66	66	66	66
B220	95	BE	DE	DE	DE	DE	DE	95	B678	DE	DE	FE	FE	FE	FE	FE	FE	6A	BA98	66	66	66	66	66	66	66	66	BECE	66	66	66	66	66	66	66	66
B228	BE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	71	B688	BE	DE	FE	FE	FE	FE	FE	FE	27	BA98	BE	DE	FE	FE	FE	FE	FE	FE	BECE	66	66	66	66	66	66	66	66
B230	48	DA	71	96	9A	71	48	24	B688	BE	BA	71	49	49	24	24	24	45	BA98	BE	DE	FE	FE	FE	FE	FE	FE	BECE	66	66	66	66	66	66	66	66
B238	24	24	24	25	6A	6A	6A	1F	B698	24	25	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	BA98	BE	DE	FE	FE	FE	FE	FE	BECE	66	66	66	66	66	66	66	66
B240	66	66	66	66	66	66	66	66	B698	66	66	66	66	66	66	66	66	7E	BA98	66	66	66	66	66	66	66	66	BECE	66	66	66	66	66	66	66	66
B248	66	6A	6A	6A	6A	6A	66	1A	B6A0	66	66	66	66	66	66	66	66	86	BA98	66	66	66	66	66	66	66	66	BECE	66	66	66	66	66	66	66	66
B250	66	6A	6A	6A	6A	6A	66	66	B6A8	66	66	66	66	66	66	66	92	BA98	66	66	66	66	66	66	66	66	66	BECE	66	66	66	66	66	66	66	66
B258	6A	6A	6A	6A	6A	6A	66	42	B6B8	66	66	66	66	66	66	66	92	BA98	66	66	66	66	66	66	66	66	66	BECE	66	66	66	66	66	66	66	66
B260	66	66	66	66	66	66	66	66	B6B8	66	66	66	66	66	66	66	92	BA98	66	66	66	66	66	66	66	66	66	BECE	66	66	66	66	66	66	66	66
B268	66	66	66	66	66	66	66	66	B6C0	66	66	66	66	66	66	66	92	BA98	66	66	66	66	66	66	66	66	66	BECE	66	66	66	66	66	66	66	66
B270	24	24	24	24	6D	95	99	BE	B6C8	91	96	95	99	BE	DE	FE	6B	BA98	91	96	95	99	BE	DE	FE	6B	BECE	66	66	66	66	66	66	66	66	
B278	BE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	9A	B6D8	BE	DE	FE	FE	FE	FE	FE	6B	BA98	BE	DE	FE	FE	FE	FE	FE	FE	BECE	66	66	66	66	66	66	66	66	
B28																																				

9300	45	65	65	65	65	66	9E	9760	65	66	6A	66	66	65	65	28	9B0C	6A	6A	66	6A	6A	66	66	9B	A020	6A	6A	66	25	24	24	24	24	AF		
9301	66	65	69	69	69	66	99	9761	66	65	6A	66	66	66	66	31	9B0C	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	9B	A020	24	04	24	24	24	24	24	24	AF		
9310	B9	BA	FF	FF	FF	FF	FF	10	9770	66	65	66	66	66	66	36	9B0D	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	9B	A030	25	49	4A	66	6A	6A	6A	6A	96		
9318	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	A3	9778	65	6A	66	66	66	66	42	9BDB	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	C3	A038	4A	6A	6A	6A	6A	6B	6A	6A	99		
9320	66	6A	BT	FF	BE	BA	BE	25	9780	66	6A	6A	65	66	66	48	9BDD	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	C3	A040	6A	6A	6A	6A	6A	67	66	66	1D		
9325	BE	BE	BE	BE	BE	BE	BE	37	9785	65	65	66	66	66	66	54	9BDD	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	C3	A040	6A	6A	6A	6A	6A	67	66	66	1D		
9330	FF	FF	FF	FF	6A	8F	46	FF	9790	65	6A	6A	66	65	45	66	37	9BDF	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	C6	A050	6A	4A	6B	6A	66	66	66	16		
9338	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	C3	9798	65	61	66	61	55	55	65	50	9BDF	65	65	49	4A	6A	6A	6A	95	8C	A058	66	66	66	66	66	66	66	28	
9340	FF	FF	FF	DB	BA	BA	85	95	97A0	66	65	65	66	66	66	66	54	9BDF	66	6A	6A	66	66	66	66	9D	A060	66	65	66	66	6A	6A	6A	66	18	
9345	69	6A	66	66	66	66	66	66	97B0	65	65	66	66	66	66	66	66	9C00	66	6A	6A	66	66	66	66	9D	A060	66	65	66	66	6A	6A	6A	66	18	
9350	46	45	45	45	45	45	45	45	97B0	66	66	65	66	65	6A	69	69	9C10	66	66	66	66	66	6A	66	9D	A070	66	66	66	66	66	66	66	45		
9358	65	45	45	65	65	65	65	65	97B8	69	66	66	65	65	66	6A	69	87	9C18	66	66	66	66	6A	66	66	9D	A078	21	20	24	20	20	20	20	1D	
9360	69	6D	71	95	99	99	BA	FF	97C0	69	69	69	69	69	65	6A	69	9C30	66	6A	6A	66	66	6A	6A	9C	A080	20	20	20	20	24	25	46	2F		
9365	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	97D0	66	6A	6A	66	66	66	6A	6A	9C30	66	6A	6A	66	66	6A	6A	9C	A080	66	66	66	66	6A	6A	6A	2F		
9370	FF	FF	FF	FF	FF	8E	00	D7	97D0	69	6A	6A	66	66	66	6A	6A	9C30	66	6A	6A	66	66	6A	6A	9C	A080	66	66	66	66	6A	6A	6A	2F		
9378	FF	BE	BA	DE	DE	DE	DE	DE	97E0	66	65	66	65	6A	65	69	5A	9C38	66	66	66	66	6A	6A	66	10	A098	6A	66	66	66	66	66	66	45		
9380	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	97F0	66	6A	66	6A	65	69	69	6A	9C40	66	66	66	66	66	66	66	10	A098	6A	66	66	66	66	66	66	45		
9385	46	4A	6A	66	66	66	66	66	97F8	65	66	66	66	66	66	66	66	9C50	66	66	66	66	66	66	66	14	A098	46	6A	46	46	66	66	66	14		
9390	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	1B	97F0	65	65	62	69	69	69	69	9C58	66	66	66	66	66	66	66	20	A098	66	66	66	66	6A	6A	6A	90		
9398	BE	BA	B9	B9	95	6D	49	45	9D	97F8	65	69	69	69	6A	69	65	A	9C58	66	62	66	62	62	62	62	14	A098	6A	6A	66	66	6A	6A	6A	90	
93A0	45	45	45	46	45	41	45	45	58	9800	6A	66	66	66	66	66	66	CC	9C60	66	66	66	66	66	66	66	2C	A0C0	66	6A	6A	6A	6A	6A	6A	AC	
93A5	45	45	45	45	45	45	45	45	58	9810	66	66	66	66	66	66	66	CC	9C70	66	62	66	66	66	66	66	2C	A0C0	66	6A	6A	6A	6A	6A	6A	AC	
9380	66	45	65	65	65	6D	95	BA	D9	9810	66	66	66	66	66	6A	66	CC	9C70	66	62	66	66	66	66	66	3A	A0C0	24	24	20	24	24	24	24	88	
9388	BA	BE	BA	BE	BA	FF	FF	FF	37	9810	6A	6A	66	6A	6A	66	66	F0	9C78	66	66	66	66	66	66	66	48	A0D8	24	24	24	24	49	6A	6A	8F	
9390	FF	45	6A	66	66	66	66	66	38	9820	6A	6A	6A	66	6A	66	66	F4	9C80	66	66	66	66	66	66	66	4C	A0D8	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	8F	
9398	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	53	9830	6A	66	66	66	66	66	66	PC	9C90	66	66	66	66	66	6A	46	66	A0D8	6A	6A	66	6A	6A	6A	8F		
93D8	BE	FF	FF	FF	FF	6A	8F	B3	D1	9838	66	66	66	66	66	66	66	00	9C98	66	66	66	66	6A	66	66	48	A0F8	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	8F	
93D0	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	6B	9840	66	66	62	65	66	66	66	03	9CA0	66	66	66	66	66	66	66	66	80	A100	6A	66	66	66	66	66	66	80
93D5	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	6B	9848	66	66	66	66	66	65	65	08	9CA0	66	66	66	6A	6A	6A	6A	82	A100	66	66	66	66	66	66	66	82	
9370	BA	BE	91	49	49	46	45	45	27	9850	66	66	66	66	66	65	65	15	9C10	66	66	66	66	6A	66	69	69	82	A110	66	66	6A	6A	6A	66	66	82
9378	46	45	45	45	45	46	45	45	B5	9858	65	65	66	65	65	65	65	1C	9C88	69	69	6A	6A	6A	6A	6A	9E	A118	66	66	66	66	6A	6A	6A	9E	
9400	49	49	45	65	45	45	65	45	44	9860	66	66	66	65	65	65	65	24	9CBB	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	AC	A120	66	41	21	44	24	24	20	39	
9405	69	65	69	69	91	95	69	69	44	9868	65	65	66	66	65	65	65	2C	9CBB	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	AC	A128	04	24	24	24	24	24	24	39	
9410	BE	BE	FF	FF	FF	FF	FF	FF	16	9870	65	66	6A	66	66	66	66	24	9CDD	66	6A	6A	6A	6A	6A	6A	34	A138	66	6A	6A	66	66	66	66	34	
9418	00	00	FB	FF	FF	FF	FF	FF	A2	9878	55	66	6A	66	66	6A	6A	66	47	9CDB	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	C4	A138	66	66	66	6A	6A	66	66	11
9420	6A	6E	FB	FF	FF	DE	DE	DE	FB	9880	66	66	66	66	66	66	66	48	9CDB	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	CA	A140	6A	66	66	66	66	66	66	11	
9428	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	FB	9880	65	65	65	66	66	66	66	48	9CE8	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	CA	A140	6A	66	66	66	66	66	66	11	
9430	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	6C	9890	66	66	66	66	66	66	66	48	9CE8	6A	6A	6A	6A	6A	6A	6A	CA	A148	66	6A	6A	6A	6A	6A	6A	11	
9438	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	C4	9898	66	66	66	66	65	65	65	5E	9CF8	4A	4A	6A	6A	6A	6A	6A	4A	9E	A158	66	66	66	66	66	66	66	29
9440	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FB	98A0	6A	66	66	66	66	66	66	6C	9D08	66	66	66	66	66	66	66	66	CD	A160	66	66	66	66	66	66	66	31
9445	1	49	45	45	45	45	45	45	58	98A8	66	66	66	66	6A	69	69	83	9D08	66	62	66	66	66	66	66	66	CD	A168	66	66	66	66	66	66	66	31
9450	45	45	45	45	45	45	45	45	58	989A	66	66	66	66	66	66	66	83	9D10	66	66	66	66	66	66	66	66	DD	A178	66	66	66	66	66	66	66	39
9458	65	45	45	65	65	66	66	65	48	9888	69	69	69	69	69	69	69	93	9D18	66	66	66	66	66	66	66	66	E5	A178	21	24	24	24	24	24	24	36
9460	69	71	B5	B9	BA	BA	BA	FF	69	98C0	69	6A	6A	69	69	69	69	93	9D20	66	66	66	66	66	66	66	66	ED	A180	24	24	24	24	24	24	24	36
9465	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	A4	98C0	69	6A	6A	69	65	6A	69	97	9D20	66	41	41	41	66	66	66	66	ED	A188	4A	66	66	66	66	66	66	3D
9470	FF	FF	FF	FF	FF	6E	6E	6E	FB	98C8	69	6A	6A	69	69	69	69	97	9D38	66	66	66	66	66	66	66	66	ED	A190	66	66	66	66	66	66	66	3D
9478	FF	FF	BA	BE	DE	DE	DE	DE	FA	98D8	6A	69	69	69	69	69	69	99	9D38	66	66	66	66	66	66	66	66	ED	A198	6A	66	66	66	66	66	66</	

A480	24	24	24	24	24	25	24	24	45	AE00	24	24	69	6A	66	66	66	66	3B	AD40	66	66	66	66	66	66	66	66	1D	B1A0	62	66	66	62	66	66	66	66	79	
A488	24	24	49	46	6A	66	66	66	9F	AE08	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AD48	66	66	66	66	65	65	66	66	23	B1A8	66	66	66	66	65	65	66	66	87	
A490	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AE0F	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AD50	66	66	66	66	66	66	66	66	66	B1B0	66	65	65	65	65	65	65	65	8C	
A498	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AE0F	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AD58	66	66	61	66	66	66	66	66	66	B1B8	66	66	65	65	65	65	65	66	9D	
A4A0	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AE0F	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AD60	66	66	66	66	66	66	66	66	66	B1C0	66	66	66	66	66	66	66	66	9E	
A4A8	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AE0F	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AD68	66	66	66	66	66	66	66	66	66	B1C8	24	28	71	95	95	95	95	95	95	
A4B0	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AE0F	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AD70	66	25	45	24	24	49	71	95	84	B1D0	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	53	
A4B8	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AE0F	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AD78	99	9D	BE	BE	DE	DE	DE	DE	4F	B1D8	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	54	
A4C0	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AE0F	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AD80	BA	BA	BA	BA	BA	9A	95	71	73	B1E0	28	28	24	24	25	6A	66	66	85	
A4C8	6A	45	41	20	24	24	24	24	28	AE0F	71	51	66	4D	4D	4D	4D	49	5D	AD88	71	4D	28	24	24	25	45	66	0E	B1E8	66	66	66	66	66	66	66	66	86	
A4D0	44	24	24	24	24	24	24	24	B4	AE0F	49	24	24	24	24	24	24	20	1A	AD90	66	66	66	66	66	66	66	66	66	B1F0	66	66	66	66	66	66	66	66	87	
A4D8	24	24	44	44	44	44	44	25	FD	AE0F	6A	66	66	66	66	66	66	66	66	AD98	66	66	66	66	66	66	66	66	66	B1F8	66	66	65	6A	66	66	66	66	88	
A4E0	4A	6A	66	66	66	66	66	66	66	AE0F	44	66	66	66	66	66	66	66	66	ADA0	66	62	66	66	66	66	66	66	66	B200	66	66	66	66	65	65	66	66	89	
A4E8	6A	66	66	66	66	66	66	66	66	AE0F	66	66	66	66	66	66	66	66	66	ADA8	66	66	66	66	66	66	66	66	66	B208	66	66	66	66	66	66	66	66	90	
A4F0	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AE0F	66	66	66	66	66	66	66	66	66	ADB0	65	65	6A	66	66	66	66	66	66	B210	66	66	66	66	66	66	66	66	91	
A4F8	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AE0F	66	66	66	66	66	66	66	66	66	ADB8	66	66	66	66	66	66	66	66	66	B218	66	66	65	20	24	24	48	71	FC	
A500	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AE0F	66	66	66	66	66	66	66	66	66	ADC0	66	66	66	66	66	66	65	45	7B	B220	95	75	BA	BE	BE	BE	DE	6C		
A508	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AE0F	66	66	66	66	66	66	66	66	66	ADB8	66	20	24	24	24	25	45	66	0E	B228	66	66	66	66	66	66	66	66	92	
A510	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AE0F	6A	65	40	24	28	28	48	11	55	ADD0	BE	BE	DE	DE	BA	BA	BA	BA	6C	B230	DE	DE	DE	DE	75	48	48	28	23	
A518	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AE0F	75	99	9A	9A	71	71	4D	2B	ADD8	99	9D	99	99	71	71	6D	49	A7	B238	24	24	49	66	66	66	66	66	75		
A520	20	20	20	24	24	24	24	24	82	AE0F	4D	71	4D	4D	48	49	28	87	ADD8	49	24	24	21	46	66	66	66	66	B7	B240	66	66	66	66	66	66	66	66	76	
A528	24	24	24	24	24	24	24	24	B9	AE0F	29	24	24	24	20	69	6A	04	04	ADE8	66	66	66	66	66	66	66	66	66	B248	66	66	62	65	65	66	66	77		
A530	24	24	24	24	24	24	24	24	5E	AE0F	29	24	24	24	24	24	24	69	04	ADFO	66	66	66	66	66	66	66	66	66	B250	66	66	66	66	66	66	66	66	78	
A538	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AE0F	66	66	66	66	66	66	66	66	66	ADF8	61	66	66	66	66	66	66	66	66	CC 14	B258	66	66	66	66	66	65	65	79	
A540	45	66	66	66	66	66	66	66	66	AE0F	66	62	66	66	66	66	66	66	66	AE00	66	66	66	66	66	66	66	66	66	B260	66	66	66	66	66	66	66	66	80	
A548	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AE0F	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AE08	66	66	66	66	66	66	66	66	66	B268	66	66	66	66	66	66	66	66	81	
A550	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AE0F	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AE10	66	66	66	66	66	66	66	66	66	B270	44	24	24	24	24	24	24	24	82	
A558	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AE0F	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AE18	66	66	66	66	66	66	66	66	66	B278	9E	9A	9E	BE	DE	DE	DE	DE	83	
A560	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AE0F	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AE20	4D	75	95	99	BE	BE	DE	DE	66	B280	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	84		
A568	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AE0F	20	45	49	48	48	48	95	99	72	AE28	DE	DE	DE	DE	BE	BE	DE	DE	46	B288	BA	75	71	49	24	24	24	24	85	
A570	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AE0F	99	99	95	95	71	ED	51	4D	51	AE30	9A	95	71	49	24	24	24	24	46	B290	6A	66	66	66	66	66	66	66	86	
A578	28	48	48	48	48	24	24	24	FD	AE0F	AD	48	48	48	28	29	45	24	66	AE38	25	45	45	6A	66	66	66	66	66	B298	66	66	66	66	66	66	66	66	87	
A580	24	24	28	24	24	24	24	24	49	AE0F	AD	24	21	6A	66	66	66	66	66	66	AE40	66	66	66	66	66	66	66	66	66	B300	66	66	66	66	66	66	66	66	88
A588	24	25	49	49	66	66	66	66	7B	AE0F	AE	66	66	66	66	66	66	66	66	AE48	66	66	66	66	66	66	66	66	66	B308	66	66	66	66	66	66	66	66	89	
A590	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AE0F	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AE50	66	66	66	66	66	66	66	66	66	B310	66	66	66	66	66	66	66	66	90	
A598	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AE0F	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AE58	66	66	66	66	66	66	66	66	66	B318	66	66	66	66	66	66	66	66	91	
A5A0	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AE0F	AA	6A	66	66	66	66	66	66	66	AE60	66	66	66	66	66	66	66	66	66	B320	95	99	9A	9A	BA	BA	BE	8B		
A5A8	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AE0F	AA	6A	66	66	66	66	66	66	66	AE68	66	66	66	66	66	66	66	66	66	B328	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	8C	
A5B0	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AE0F	AA	6A	66	66	66	66	66	66	66	AE68	66	66	66	66	66	66	66	66	66	B330	BE	BE	BE	BE	BE	BE	BE	BE	8D	
A5B8	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AE0F	AA	6A	66	66	66	66	66	66	66	AE70	66	66	66	66	66	66	66	66	66	B338	66	66	66	66	66	66	66	66	8E	
A5C0	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AE0F	AA	6A	66	66	66	66	66	66	66	AE80	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	B340	66	66	66	66	66	66	66	66	8F	
A5C8	66	66	66	66	66	66	66	66	66	AE0F	AA	6A	66	66	66	66	66	66	66	AE88	71	4D	49	24	24	24	24	25	6A	B348	66	66	66	66	66	66	66	66	90	
A5D0	49	48	48	48	48	24	24	24	9F	AE0F	AA	6A	66	66	66	66	66	66	66	AE90	48	28	25	6A	66	66	66	66	66	B350	66	66	66	66	66	66	66	66	91	
A5D8	24	25																																						

[illegible]

[illegible]

●リスト5 グラフィックデータ3(MODEL3.BIN)

9000	69	66	66	66	65	66	66	66	C2		9008	45	45	45	45	45	45	45	2F		9588	DB	FB	DB	D7	RE	24	20	8E		
9001	65	66	66	65	65	66	66	66	C9		9009	45	45	45	45	45	45	45	F3	12		9590	45	45	45	45	45	45	45	0D	
9010	46	66	66	65	45	25	24	24	ED		9010	69	66	66	65	65	66	66	66	CC		9598	65	65	45	45	45	45	45	F5	
9011	66	66	66	66	66	66	66	66	66		9011	66	66	66	66	66	66	66	66	CC		9600	65	65	66	66	66	66	66	71	
9020	44	DD	99	99	89	BE	BE	BE	ED		9020	28	28	49	49	96	DF	FF	DC			9608	65	45	6A	6A	45	6A	66	69	BB
9028	BE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	BA	64		9028	FF	BA	BA	BE	DE	DE	DE	5B			9618	91	89	BA	FF	DF	FF	FF	FF	0D
9030	BA	BA	BA	95	4C	48	28	96	D5		9030	FF	DE	BA	BE	DE	DE	DE	AA			9619	FF	DF	DF	FF	FF	FF	FF	FF	66
9040	44	24	24	45	45	46	66	66	2A		9040	FF	DE	DE	DE	DE	DE	DE	23			9628	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	0D
9048	46	66	46	66	66	66	66	66	6C		9048	24	24	24	24	49	45	46	7C			9628	DE	BA	FF	DE	DE	DE	DE	DE	8E
9050	66	66	66	66	69	66	66	66	13		9050	46	46	46	46	45	46	46	09			9630	DE	BA	FF	FF	FF	FF	FF	FF	58
9060	66	66	66	66	65	65	66	66	16		9060	46	46	46	46	45	66	66	51			9638	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	C2
9066	66	66	66	66	66	66	66	66	1F		9066	66	66	66	66	66	66	66	2F			9648	46	46	46	46	46	46	46	46	C2
9068	45	45	24	24	24	28	28	29	67		9068	66	66	66	66	66	66	66	69			9650	46	46	45	46	46	49	45	6A	3B
9070	49	49	49	FF	DB	4D	71	95	0C		9070	45	45	24	24	24	28	49	65			9658	6A	66	65	65	65	65	66	6A	22
9078	89	89	89	BE	BE	DE	DE	DE	4E		9078	4D	96	BB	BB	FF	FF	95	BA	3A		9660	66	66	6A	6A	95	BA	DE	30	
9080	95	71	48	28	96	4D	29	45	4E		9080	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	9E			9670	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	58
9088	28	24	24	24	24	24	24	25	45		9088	BA	95	DF	FF	FF	92	69	40			9678	85	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	58
9098	45	66	66	66	46	66	66	66	17		9098	49	24	24	24	24	24	24	67			9680	DE	DE	DE	DE	DE	DE	9A	FF	E3
9100	66	66	66	66	66	66	66	66	29A		9100	24	49	24	24	24	24	24	67			9690	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	58
900A	66	65	66	65	65	65	69	65	45		920A	66	66	66	46	46	46	46	C2			940A	46	46	46	46	46	46	46	46	63
908B	66	65	66	66	66	6A	6A	75		928B	46	45	45	69	65	65	65	07			948A	46	46	45	69	65	65	65	65	0E	
908B	66	66	66	66	65	45	45	39		928B	65	65	65	65	65	65	65	0F			956A	65	65	65	65	65	65	65	65	0E	
908C	FF	FF	48	4C	9A	89	BA	BE	B0		92C0	24	28	28	49	92	DB	DE			966B	66	66	69	65	6D	4A	66	66	8E	
90D0	BE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	30		92C8	BA	FF	FF	95	99	BE	BE	DE	9A			94C0	BA	DB	BB	66	BB	DE	FF	CC	
90D8	DE	DE	BA	95	95	91	74	84		92D0	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	52			94C8	FF	FF	FF	FF	91	BA	BE	DE	3F	
90E0	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	58		92E0	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	5A			94D8	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	5A	
90E8	24	24	24	24	45	6A	65	46	62		92E0	FF	FF	FF	BB	6D	48	24	24	22		94D8	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	58
90F0	66	45	46	66	66	66	46	66	4F		92E8	24	24	24	24	24	45	45	DC			94E0	FF	FF	FF	FF	FF	DB	B7	DC	
90F8	66	66	66	66	66	66	66	65	7C		9300	65	65	65	66	65	45	65	88			94E8	DB	DB	B7	25	24	24	20	9A	
9108	69	66	65	65	66	66	6A	6A	D2		9300	45	65	66	66	66	65	65	9E			94F0	46	45	46	66	66	65	45	66	30
9110	65	66	65	45	45	24	24	24	C7		9308	65	65	65	66	66	66	66	C8			9500	45	46	66	66	66	66	46	66	63
9118	24	48	49	49	49	DB	DB	FF	A5		9310	66	6A	45	20	20	24	24	69			9508	66	65	66	66	66	66	66	65	CA
9120	91	89	89	89	89	89	89	89	89		9318	29	72	95	96	DF	FF	DB	60			9510	45	49	96	DF	FF	FF	DB	60	
9128	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	A9		9320	FF	91	BA	BE	DE	DE	DE	13			9518	BE	BE	BE	BE	BE	BE	BE	BE	6A
9130	DE	BA	BA	95	95	4C	FF	DF	A7		9328	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	AB			9520	FF	FF	FF	DE	DE	DE	DE	DE	9A
9138	86	6D	49	24	24	24	24	24	E9		9330	DE	DE	BA	9A	FF	FF	FF	7A			9528	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	AD
9140	66	66	66	66	66	66	66	66	66		9338	FF	FF	FF	87	49	25	24	24	8F		9538	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	16
9148	66	66	66	66	66	66	66	46	E9		9340	24	24	24	24	24	24	24	8F			9540	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	16
9150	66	46	46	46	46	49	6A	66	78		9348	66	46	46	66	66	66	42	87			9548	46	45	66	45	45	46	45	29	
9158	66	65	65	66	65	66	66	66	16		9348	66	46	46	46	45	45	45	4F			9548	46	45	65	65	45	45	45	45	2F
9160	45	45	45	45	45	45	45	45	45		9360	65	65	65	65	6A	66	66	20			9548	41	45	45	45	45	45	45	45	2F
9168	45	49	24	24	24	28	28	29	64		9368	45	24	24	28	49	96	BB	6D			9560	66	65	66	66	66	65	69	71	
9170	49	49	FF	DB	DB	71	71	99	A3		9370	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	6A	9B		9568	FF	FF	FF	FF	FF	B7	BT	6E	1C
9178	89	BE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	B4		9378	BA	BD	DB	DE	DE	DE	DE	69			9578	FF	FF	FF	FF	FF	FF	92	4B	
9180	95	71	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF		9380	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	AA			9578	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	1C
9188	95	71	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF		9388	BE	9A	FF	FF	FF	FF	FF	B7	25		9580	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	58
9190	25	24	04	24	24	24	24	24	24		9398	69	49	25	24	24	04	24	8E			9588	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	ED
9198	49	45	66	66	66	66	66	66	1B		9408	24	25	45	45	46	46	66	66			9588	FF	FF	FF	FF	FF	DB	DB	6E	48
91A8	46	49	65	65	65	65	65	65	07		9408	66	46	46	46	46	46	46	46			9598	46	20	45	41	41	41	41	41	4A
91B0	65	66	65	65	66	65	65	65	0B		943A	48	42	45	65	69	65	65	05			95A0	45	46	45	45	45	45	45	45	42
91B8	69	65	65	66	45	45	45	44	16		9438	66	66	65	65	65	66	66	66			95A8	42	41	49	45	45	45	45	45	A2
91C0	24	24	24	24	24	24	24	24	24		9440	66	66	66	65	65	60	24	AF			95B8	65	65	65	65	65	65	65	65	AD
91C8	DB	DB	FF	91	95	89	BB	DE	69		9440	28	48	49	96	DF	FF	DC	8E			95B8	65	65	69	65	65	65	65	65	AD
91D0	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	51		94C8	FF	FF	FF	FF	BA	BE	DE	73			95C0	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	E1
91D8	DE	DE	DE	DE	BA	95	95	71	36		94D8	DE	DE	DE	DE	FE	DE	DE	73			95C8	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	CE
91E0	86	BA	BA	49	28	24	24	24	8E		94D8	DE	DE	DE	DE	BA	9A	FF	18			95D0	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	55
91E8	24	24	24	24	24	24	24	24	24		94E0	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	18			95D0	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	D1
91F0	65	66	66	66	66	66	65	65	A3		94E8	28	24	24	24	24	25	49	C5			95E0	FF								

[illegible]

LISTLOG 277

BA00	66	66	66	66	61	61	65	7D	BEF8	66	66	66	62	61	66	66	66	DD	CO	I	C350	66	66	66	66	46	6A	66	66	27	CTA8	66	66	65	66	66	66	66	9D
BAA0	66	61	65	65	65	65	65	62	84	BF00	66	66	66	66	66	66	65	F1	B	C358	66	66	66	66	66	66	66	66	66	4B	CTB0	66	66	66	66	66	66	66	96
BAB0	61	65	65	65	65	65	65	65		BF08	66	65	65	69	66	66	66	66	F8	C360	66	66	66	66	66	66	66	66	58	CTB8	65	66	65	65	66	66	66	AB	
BAB8	65	65	66	66	61	61	65	66	96	BF10	66	66	66	66	66	66	66	66	03	C368	66	66	66	66	66	66	66	66	45	CTC0	66	66	65	45	44	24	28	D2	
BAC0	66	66	66	66	66	66	66	66	24	BF18	66	66	66	66	66	66	66	66	24	C370	66	66	66	66	66	66	66	66	45	CTC8	66	66	66	66	66	66	66	45	
BAC8	24	24	28	71	95	99	9A	9A	9C	5F	BF20	71	95	9D	BE	DE	DE	DE	DE	DE	C378	BE	DE	DE	FF	FF	DE	BE	BA	09	CTD0	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	87
BADA	9E	BE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DA	BF28	DE	DE	BE	BE	DE	BD	DE	DE	76	C380	DE	DE	BE	99	BE	DE	FF	FE	EF	CTD8	DE	DE	DE	DE	DE	BA	BA	47	
BAD8	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	75	BF30	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	99	C388	DE	DE	BA	71	4D	49	29	24	15	CTE0	6D	49	24	28	24	24	24	39	
BAE0	66	66	66	66	66	66	66	66	66	BF38	45	45	45	45	45	45	45	45	07	C390	66	66	66	66	66	66	66	66	66	CTE8	45	45	45	45	45	45	45	45	
BAE8	65	65	66	66	65	66	66	66	CF	BF40	DE	66	66	66	66	66	66	66	66	C398	66	66	66	66	66	66	66	66	66	CTF0	46	66	66	66	66	66	66	C7	
BAF0	66	66	66	66	66	66	66	65	66	BF48	66	66	66	66	66	66	66	66	12	C3A0	6A	66	66	66	66	66	66	66	66	47	CTF8	66	46	46	66	66	66	66	AF
BAF8	66	66	66	66	61	61	61	41	61	85	BF50	66	66	66	46	6A	66	66	03	C3A8	46	42	45	66	66	66	66	66	66	66	C800	69	65	65	65	65	65	65	F5
BB00	6A	66	66	66	65	65	65	66	ED	BF58	66	66	66	66	65	65	66	66	45	C3B0	66	66	66	65	65	66	66	66	66	66	C808	65	66	66	66	65	65	66	F6
BB08	66	66	66	66	66	66	66	66	24	BF60	66	65	66	66	66	66	66	66	F1	C3B8	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	C80F	66	66	66	66	66	66	66	C7
BB10	65	65	65	66	66	66	66	66	F8	BF68	66	66	66	66	66	6A	69	62		C3C0	66	66	65	65	45	48	24	10											
BB18	65	66	65	65	65	65	65	65	12	BF70	45	49	24	24	48	48	71	BA	CO	C3C8	24	24	95	71	99	BE	DE	DE	OC										
BB20	71	75	99	95	49	48	24	62	18	BF78	BE	DE	DE	DE	DE	DE	BE	E7		C3D0	DE	FF	DE	99	99	DE	DE	BE	3A										
BB28	71	71	DE	DE	DE	DE	DE	DE	71	BF80	9A	71	28	9A	71	24	25	45	AA		C3D8	24	24	24	24	24	24	24	24	24									
BB30	75	2C	2C	71	75	95	95	49	31	BF88	DE	DE	BA	95	71	24	48	33		C3E0	95	6D	49	44	24	24	24	24	24										
BB38	24	24	24	24	24	45	66	66	4A	BF90	45	24	45	66	66	66	66	66	F8	C3E8	45	45	46	66	66	66	66	66	66										
BB40	66	66	62	66	66	66	66	66	27	BF98	66	66	66	66	66	66	66	62		C3F0	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66									
BB48	66	66	66	66	66	66	66	66	66	BF98	66	66	66	66	66	66	66	66	66	C3F8	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66									
BB50	66	66	62	66	66	65	66	66	36	BFAR	66	45	45	66	65	66	65	74		C400	6A	6A	65	66	66	66	66	66	66	66									
BB58	66	66	66	65	65	61	61	66	3C	BFBO	65	66	65	66	66	66	66	66	97	C408	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66									
BB60	65	66	65	66	66	66	66	66	66	BFBR	66	66	66	66	66	66	66	66	AD	C410	66	6A	66	65	66	66	66	66	66	66									
BB68	66	66	66	66	66	66	66	66	66	BFCC	66	66	66	66	66	65	45	41	1B	C418	6A	66	66	66	66	66	66	66	66	66									
BB70	65	45	24	24	42	49	71	96	91	BFD0	24	44	44	99	9B	DE	DE	DE	DE	C428	DE	99	99	BE	DE	FE	DE	21											
BB78	96	71	4D	28	28	96	BE	BE	E9	BFDO	DE	DE	DE	BE	BE	BE	FE	F7		C428	DE	99	99	BE	DE	FE	DE	21											
BB80	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	74	BFDE	DE	DE	BE	DE	DE	BE	DE	DE	DE	C430	DE	DE	DE	DE	DE	9A	71	48	9D										
BB88	9A	71	28	9A	71	28	9A	71	24	BFDE	9A	71	28	9A	71	24	25	45	AA	C438	24	24	24	24	24	24	24	24	24										
BB90	24	49	48	24	6D	66	66	66	FC	BFDE	66	66	66	66	66	66	66	66	62	C440	66	66	66	66	66	66	66	66	66										
BB98	66	66	66	66	66	66	66	66	66	BFFO	66	66	66	66	66	66	66	66	DF	C448	66	66	66	66	66	66	66	66	66	3C									
BBA0	66	66	66	66	62	62	66	66	66	BFFR	66	66	61	66	66	66	66	66	DE	C450	66	66	66	66	66	66	66	66	66	28									
BBB8	55	65	65	65	65	65	65	65	8C	CO00	66	66	66	66	66	66	66	66	66	C458	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66									
BBB8	66	66	66	66	66	66	66	66	93	CO08	6A	66	66	66	66	66	66	66	FC	C468	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66									
BBB8	66	62	61	61	61	61	66	66	90	CO10	66	66	66	66	66	66	66	66	00	C468	66	66	66	66	6A	66	66	66	66	45	3F								
BBCC	66	66	66	65	65	66	61	20	3E	CO18	66	66	65	45	24	48	24	4D	2B	C470	45	24	24	91	95	95	9A	3A											
BBCC8	24	24	24	75	99	9A	75	75	CA	CO20	71	99	99	BE	DE	DE	DE	DE	99	C478	89	DE	FE	DE	DE	DE	BE	07											
BBCC8	66	66	66	66	66	66	66	66	66	CO28	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	99	C480	24	24	24	24	24	24	24	24											
BBDB	66	66	66	66	66	66	66	9A	9F	CO30	DE	DE	DE	DE	BE	95	6D	66		C488	DE	99	71	49	24	24	24	24											
BBE0	75	4D	48	24	24	24	25	45	7F	CO38	28	49	24	24	24	49	4A	66	CE	C490	24	24	25	49	46	66	66	66	66										
BBE8	66	66	66	66	66	66	66	62	CF	CO40	66	46	66	42	66	46	66	66	CC	C498	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66									
BBF8	62	62	66	41	66	66	66	62	8B	CO50	66	66	46	66	46	6A	66	66	04	C4A8	46	46	45	66	66	66	66	66	66	3B									
BC00	99	66	65	66	66	65	65	65	EB	CO58	66	66	66	66	66	66	66	66	48	C4B0	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66									
BC08	65	65	65	65	65	66	66	66	00	CO60	66	66	66	66	66	66	66	66	50	C4B8	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66								
BC18	66	66	66	45	44	24	24	24	FB	CO68	66	66	66	66	66	66	66	66	99	C4C8	28	71	45	99	99	99	DE	5D											
BC20	6D	71	99	9A	75	51	28	6D	4D	CO78	BE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	08	C4D8	91	4D	28	48	24	24	24	24	82										
BC28	95	FE	BE	BE	DE	DE	DE	75	7E	CO80	BE	DE	BE	DE	DE	DE	DE	DE	00	C4D8	91	4D	28	48	24	24	24	24	82										
BC38	24	24	24	91	48	71	75	7D	DF	CO88	DE	BE	BE	99	71	49	24	44	7D	C4E0	91	4D	28	48	24	24	24	24	82										
BC40	66	66	66	66	66	66	66	66	2C	CO98	66	66	66	66																									

CC00	69	6A	6A	66	66	65	65	E4	CD00	65	66	6A	65	66	66	66	FF	CE00	45	65	66	66	66	65	65	66	DA	CF00	49	66	66	66	65	65	66	E4		
CC08	65	65	66	66	66	66	66	E2	CD08	65	65	65	66	65	66	66	6A	08	CE08	69	6A	66	66	66	65	65	66	DA	CF08	66	65	65	6A	66	65	66	E4	
CC10	66	66	66	66	66	6A	6A	17	CD10	66	65	66	66	66	66	66	65	0F	CE10	6A	6A	66	66	66	6A	65	1D	CF10	66	66	66	6A	6A	69	45	FD		
CC18	45	49	45	48	28	24	24	B7	CD18	45	48	49	49	24	24	24	24	B9	CE18	45	44	24	24	24	24	24	6C	CF18	49	28	48	28	28	24	8D			
CC20	24	24	06	BE	DE	DE	DE	3E	CD20	24	04	24	91	99	BA	DE	DE	99	CE20	24	24	04	71	B9	BA	DE	BA	CF20	24	24	24	71	95	BA	BA	93		
CC28	DE	BE	DE	DE	DE	DE	BE	04	CD28	DE	BE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	9C	CE28	DE	BE	DE	DE	DE	DE	DE	BA	CF28	DE	DE	DE	DE	DE	DE	87			
CC30	DE	BE	DE	BA	94	24	24	24	05	CD30	DE	BE	BA	95	24	24	24	7C	CE30	DE	BE	BA	AC	04	04	24	24	BA	CF30	BE	BA	91	48	24	24	24	E0	
CC38	48	28	24	28	24	24	25	51	CD38	24	24	24	24	24	24	25	26	7D	CE38	24	28	24	24	24	24	24	2A	CF38	24	24	24	24	24	24	24	27		
CC40	49	6A	6A	66	66	66	66	07	CD40	45	46	66	66	66	66	66	66	FB	CE40	49	6A	66	66	66	6A	66	66	CF40	45	45	66	66	66	66	66	FD		
CC48	66	66	66	66	66	66	66	44	CD48	66	66	66	66	66	66	66	66	AD	CE48	66	66	66	66	66	66	66	66	CF48	66	66	66	66	66	66	66	87		
CC50	66	66	66	65	65	65	66	6A	2D	CD50	66	66	66	46	66	6A	66	66	11	CE50	66	66	66	66	66	66	66	66	CF50	66	46	66	66	65	66	66	8E	
CC58	66	66	66	66	66	66	66	66	57	CD58	66	66	66	66	66	66	66	59	CE58	66	66	66	66	66	66	66	66	CF58	66	66	66	66	66	65	66	9A		
CC60	66	66	66	66	66	66	66	66	66	CD60	6A	6A	66	66	66	66	66	65	CE60	66	66	66	66	66	66	66	66	CF60	66	66	66	66	66	66	66	9F		
CC68	66	66	66	6A	6A	45	45	08	CD68	66	66	66	6A	66	65	49	49	15	CE68	66	66	66	66	65	45	48	48	CF68	66	66	66	6A	6A	45	49	F3		
CC70	48	49	24	24	24	24	24	85	CD70	49	49	24	24	24	24	24	24	AB	CE70	49	25	44	24	24	24	24	24	CF70	49	28	24	24	24	24	24	8E		
CC78	85	BA	DE	DE	DE	DE	DE	BE	9C	CD78	91	99	BA	DE	DE	DE	DE	9F	CE78	6D	H5	BA	BE	DE	DE	DE	DE	CF78	6D	91	BA	BE	DE	DE	DE	35		
CC80	BE	BE	BE	BE	BE	BE	BE	97	CD80	BE	BE	DE	DE	DE	BE	BA	BA	75	CE80	DE	DE	DE	DE	DE	DE	BA	BA	CF80	DE	DE	DE	DE	BE	BA	95	82		
CC88	BA	4D	24	24	28	48	25	25	9D	CD88	BE	24	24	24	28	28	49	24	9C	CE88	4D	24	24	24	24	24	24	9F	CF88	49	24	24	28	28	24	24	45	
CC90	24	24	24	24	25	4A	66	66	27	CD90	24	24	24	24	25	4A	66	66	27	CE90	24	24	24	24	24	24	24	9F	CF90	24	25	4A	24	24	4A	6A	2E	
CC98	66	66	66	66	66	66	66	66	94	CD98	66	66	66	66	66	66	66	66	95	CE98	66	66	66	66	66	66	66	66	CF98	66	66	66	66	66	66	66	97	
CCA0	66	46	66	66	66	66	66	66	66	CDA0	66	66	66	66	66	66	66	66	9D	CEA0	66	66	66	66	66	66	66	66	CFA0	66	66	66	66	66	66	66	9F	
CCA8	46	4A	24	24	24	24	24	66	18	CD A8	66	46	65	66	66	66	66	66	84	CEA8	66	66	66	66	66	66	66	66	CFB0	66	66	66	66	66	66	66	95	
CCB0	66	66	65	66	66	66	66	66	AB	CD B0	66	66	66	66	66	66	66	66	8D	CEB0	66	66	66	66	66	66	66	66	CFB8	66	66	66	66	66	66	66	96	
CCB8	66	66	66	66	66	66	66	66	B4	CD B8	66	6A	6A	66	66	66	66	66	C1	CEB8	66	66	66	66	66	66	66	66	CFB8	66	66	66	66	66	66	66	96	
CCC0	66	66	65	49	49	44	48	28	83	CD C0	66	65	49	49	49	49	24	24	C2	CEC0	6A	65	45	45	44	49	24	24	CFB8	66	65	45	49	44	28	24	A1	
CCC8	28	24	04	24	28	BA	BE	DE	86	CD C8	24	24	24	24	04	95	BA	BE	3E	CEC8	24	24	24	04	24	91	BA	BE	3E	CFC0	24	24	24	24	28	71	BE	B0
CCD0	DE	BE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	8C	CD D0	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	3F	CEC8	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	3F	CFD0	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	87
CCD8	9D	BE	DE	DE	DE	BE	96	04	D1	CD D8	BE	BE	DE	DE	DE	BA	94	24	82	CEC8	DE	DE	DE	DE	DE	96	24	24	3F	CFD8	DE	DE	DE	BA	4D	24	24	4E
CCD8	24	24	28	28	24	24	24	24	D1	CE D0	24	24	28	24	24	24	24	24	D1	CEC8	24	24	44	48	48	24	24	24	3F	CFE0	24	24	28	24	24	24	24	D3
CCD8	24	24	15	46	66	66	66	66	1F	CE D8	24	25	49	BA	66	66	66	66	49	CEB8	24	24	45	45	48	66	66	66	00	CFE8	24	25	45	46	66	66	66	06
CCF0	66	66	66	66	66	66	66	66	EC	CE F0	66	66	66	66	66	66	66	66	4A	CEB8	66	66	66	66	66	66	66	66	00	CFE8	66	66	66	66	66	66	66	06
CCF8	66	66	66	66	66	66	66	66	24	CE F8	66	66	66	66	66	66	66	66	D5	CEB8	66	66	66	66	66	66	66	66	00	CF8	66	66	66	66	46	66	65	9E

リス6 グラフィックデータ4(MODE4.BIN)

9008	6A	66	66	66	66	66	66	66	C4	9328	BA	BA	B9	BA	99	BA	BA	69	9650	66	66	66	45	45	69	66	66	D7	9978	BA	BE	DE	DE	DE	DE	DE	BD	
9006	66	66	66	66	66	66	66	66	C8	9330	BA	95	95	28	24	04	24	3F	9658	66	66	66	66	66	66	66	65	D7	9980	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	E9	
9010	66	66	66	66	66	66	66	65	AE	9338	24	24	24	24	24	24	24	EB	9666	66	66	66	66	66	66	66	65	D7	9988	BA	96	FF	FF	DB	DB	69	48	
9018	49	49	28	49	24	24	24	24	3B	9340	24	45	45	65	65	66	66	7E	9668	66	65	45	45	49	24	24	24	6E	9990	49	24	24	24	24	24	24	6E	
9020	24	24	24	24	24	24	24	24	3D	9348	66	66	66	66	66	65	65	45	7F	9676	28	28	49	49	24	24	24	24	6E	9998	20	45	66	66	66	66	66	69
9028	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	3E	9350	66	65	65	65	65	65	65	45	80	9684	99	B9	BE	DE	DE	DE	DE	78	99A0	66	66	66	66	66	66	66	66	
9030	BE	95	95	4D	04	04	24	28	69	9358	66	66	6A	65	66	66	66	66	1E	9688	DE	DE	DE	DE	DE	DE	BA	95	79	99A8	66	66	65	65	65	65	66	66
9038	28	28	24	24	24	24	24	28	10	9360	66	66	66	66	66	66	66	66	23	9688	91	48	24	04	24	24	24	24	6E	99B8	66	65	65	65	65	65	66	73
9040	25	49	46	66	66	66	66	66	66	9368	66	6A	6A	45	49	48	49	24	82	9690	24	24	28	24	24	24	25	6D	99B8	65	65	66	66	69	45	24	24	
9048	66	66	66	66	66	66	66	66	8E	9370	24	24	24	24	24	24	24	24	84	9698	66	66	66	66	66	66	66	66	6D	99C0	49	24	24	24	24	24	24	6E
9050	66	66	66	66	46	69	66	66	63	9378	71	95	9A	BA	BA	BA	BA	78	96A0	66	66	66	66	66	66	66	66	66	99C8	BE	FF	FF	91	BA	BE	DE	BA	
9058	65	66	66	66	66	66	66	66	17	9380	BA	BA	BA	BA	BA	BA	BA	96	96A8	66	66	6A	6A	65	65	66	66	66	99D0	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	59	
9060	66	66	66	66	66	66	66	66	66	9388	48	24	24	24	24	24	24	84	96B0	66	65	65	65	65	65	65	65	66	99D8	DE	DE	DE	DE	BA	95	71	63	
9068	66	6A	66	66	66	66	66	66	66	9390	24	44	44	45	24	25	45	87	96B8	65	65	66	65	66	65	41	34	99E0	FF	FF	FF	69	44	24	24	6F		
9070	49	29	24	24	24	24	24	24	4A	9398	66	66	66	66	66	66	66	66	58	96C0	45	24	24	24	24	49	49	06	99E8	24	20	24	24	20	49	4A	8A	
9078	95	95	BA	BA	BA	BA	BA	BA	11	93A0	66	65	66	66	66	66	66	66	63	96C8	66	66	66	66	66	66	66	66	99F0	66	46	66	66	66	66	66	99	
9080	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	11	93B0	66	65	66	66	66	66	66	66	63	96D8	BE	DE	BA	95	71	48	24	70	99A0	49	45	66	65	65	65	65	67	
9088	6D	24	24	24	24	24	24	24	4A	93B8	66	66	66	66	65	65	65	69	78	96E0	04	24	24	28	24	24	28	78	99A8	65	65	65	65	65	65	65	65	
9090	24	24	24	24	24	24	25	66	AA	93C0	45	24	44	44	25	24	24	28	79	96E8	24	44	24	24	25	45	62	40	9A00	49	24	24	24	24	49	48	87	
9098	66	66	66	66	66	66	66	66	58	93D0	66	65	65	65	65	65	65	65	65	96F0	66	66	66	66	66	66	66	66	9A08	65	65	65	65	65	65	65	65	
90A0	66	66	66	66	66	66	66	66	66	93D8	BA	BA	B9	BE	BE	BE	BE	6A	5D	96F8	66	66	66	66	66	66	66	66	9A10	24	22	24	24	24	24	24	6E	
90A8	66	6A	66	66	65	65	66	66	73	93D8	BE	BA	B9	95	48	24	24	7A	96F0	49	45	65	65	65	65	65	65	65	9A28	DE	DE	DE	DE	FE	DE	DE	D2	
90B0	66	66	66	66	66	66	66	66	66	93E0	24	48	24	45	24	49	44	42	96F8	66	66	65	65	65	65	65	66	66	9A30	DE	BE	BE	BA	FF	FF	FF	99	
90C0	24	24	24	24	24	24	24	24	4A	93F0	66	66	66	66	66	66	66	63	96F8	71	24	28	28	24	28	24	28	96F8	9A00	24	24	24	24	24	45	46	59	
90D0	BA	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	2C	93F8	66	66	66	66	66	66	66	66	38	9700	4D	6D	71	99	BA	DE	DE	DE	CF	9A08	45	66	46	45	45	46	46	2F
90D8	DE	DE	BA	95	49	24	24	24	8E	9400	49	66	65	65	65	65	65	65	A1	9728	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	AF	9A50	41	45	45	45	49	66	66	54	
90E0	66	66	66	66	66	66	66	66	66	9408	66	65	65	65	65	65	65	65	65	9740	43	49	24	24	24	24	24	3D	9A60	66	66	66	66	66	66	66	66	
90E8	24	24	25	6A	66	66	66	66	E7	9410	66	65	65	65	65	65	65	65	65	9748	24	24	24	25	44	24	24	3D	9A68	45	45	45	45	45	45	45	45	
90F0	66	66	66	66	66	66	66	66	66	9418	24	24	28	24	24	49	48	28	1D	9750	24	24	24	25	66	66	66	66	9A68	45	24	28	28	4D	B6	66	9C	
90F8	66	66	66	66	66	66	66	66	66	9420	24	24	24	71	99	BA	BE	DE	80	9758	46	65	65	66	65	45	65	89	9A70	DB	FF	92	FF	FF	FF	96	08	
90A8	66	66	66	66	66	66	66	66	66	9430	BA	BA	95	4D	24	04	24	8A	9758	66	66	66	65	65	66	66	66	9A78	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	2A		
9110	66	66	6A	66	66	6A	65	45	48	9438	24	24	24	24	44	48	24	30	9768	66	66	66	66	66	66	66	66	66	9A88	BA	BA	FF	FF	FF	FF	B7	48	
9118	48	48	28	24	24	24	24	24	15	9440	44	45	45	6A	66	66	65	45	62	9768	6A	45	45	25	24	24	24	24	9A88	49	24	24	24	24	24	24	D9	
9120	66	66	66	66	66	66	66	66	66	9448	45	46	46	66	66	66	66	66	66	9770	95	95	95	DE	DE	DE	DE	91	9A88	BA	BA	FF	FF	FF	FF	FF	48	
9128	BE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	BA	65	9450	6A	65	66	66	65	65	66	66	F0	9778	95	95	95	DE	DE	DE	DE	91	9A88	46	46	45	65	65	65	65	65	
9130	BA	95	91	28	24	24	24	28	5D	9458	44	66	66	66	66	66	66	6A	24	9780	95	71	4D	48	28	49	28	9C	9A88	65	65	65	65	65	65	65	65	
9138	24	24	24	24	24	24	24	24	0E	9460	66	66	6A	66	66	66	66	66	28	9788	95	71	4D	48	28	49	28	9C	9A88	65	65	65	65	65	65	65	65	
9140	66	66	66	66	66	66	66	66	66	9468	66	66	66	66	66	66	66	66	28	9788	95	71	4D	48	28	49	28	9C	9A88	65	65	65	65	65	65	65	65	
9148	66	66	66	66	66	66	66	66	66	9470	28	24	49	49	28	24	28	0A	5A	9788	49	46	66	66	66	66	66	66	9A88	65	65	65	65	65	65	65	65	
9150	66	66	45	66	66	6A	66	66	6D	9478	71	95	BA	BE	BE	BA	BA	7C	97A0	66	66	46	66	66	66	66	66	66	9A88	FF	FF	FF	FF	DE	BA	BE	92	
9158	6A	66	66	66	66	66	66	66	1D	9480	BA	BA	BA	BA	BA	BA	BA	96	97A8	46	46	69	65	66	66	65	66	66	9A88	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	3A	
9160	66	66	66	66	66	66	66	66	66	9488	66	65	65	65	65	65	65	65	65	97B0	46	66	66	66	66	66	66	66	9A88	DE	DE	DE	DE	BA	FF	FF	99	
9168	66	66	66	65	65	45	49	24	49	9490	24	24	24	24	24	25	25	45	67	97B8	66	66	65	65	65	65	65	65	9A88	24	24	24	24	24	24	24	45	
9170	49	49	24	24	24	24	24	24	6B	9498	66	66	66	66	66	66	66	66	66	97C0	24	24	24	24	28	49	49	49	9A88	46	66	66	66	66	66	66	66	
9178	91	95	BA	BA	BA	DE	DE	DE	F7	94A0	66	66	66	66	66	66	66	66	66	97C8	DF	FF	6D	75	99	BA	BE	79	9A88	46	66	66	66	66	66	66	66	
9180	66	66	66	66	66	66	66	66	66	94B0	66	65	65																									

9CA0	46 42 66 46 45 66 46 46	27	9E78	FF 95 DE DE DE DE DE DE	DE	A050	41 45 45 41 41 45 65 65	4C	A228	BE DE DE DE DE DE BE BA	FF 77
9CA8	45 45 45 65 65 65 65 65	OC	9E80	DE DE DE DE DE DE BA FF	0B	A058	65 66 66 65 65 65 65 23		A230	FF FF FF FF DB 8F D7 FF	FF 0E
9CB0	65 65 65 65 65 65 65 75		9E88	FF FF FF FF FF FF FF 1E		A060	65 69 91 9A BA BA BA 3A		A238	FF FF FF FF 20 B6 FF	46 A1
9CB8	65 65 69 6D 91 FF FF DB	5E	9E90	FF FF FF FF FF FF FF 22		A068	FF FF FF FF FF FF FF FF	00	A240	FF FF FF FF DB DA DE BE	BA EA
9CC0	FF FF DB DB DF FF FF FF EC		9E98	FF B6 95 72 25 45 46 46	E8	A070	FF FF FF FF FF FF FF 6C		A248	96 71 49 45 45 45 41 41	8B
9CC8	FF FF FF FF DB DA BE BE	91	9EA0	46 46 46 66 46 46 66 4D	AD	A078	FF FF BA DE DE DE DE DE	26	A250	41 45 45 45 45 49 45 66	3B
9CD0	DE DE DE DE DE DE 45 56		9EA8	41 46 45 45 65 65 65 65	45	A080	DE DE DE DE DE FF FF FF	53	A258	65 65 65 65 65 65 65 23	
9CD8	DE DE DE DE BE FF FF FF A7		9EB0	65 45 65 45 65 65 65 69	3A	A088	6A 6E 25 FF FF FF FF 20		A260	69 91 B9 BA BE BE BE FF	BA
9CE0	FF FF FF FF FF FF DB FF 48		9EB8	6D 95 99 BA BA FF FF FF 62		A090	FF FF FF FF FF FF FF FF	28	A268	FF FF FF FF 8E 6E 6E FF	6F
9CE8	FB D7 82 82 B2 45 24 F9		9EC0	FF FF FF FF FF FF FF FF 56		A098	DA DA BA BA 96 72 49 45	F6	A270	FF FF FF FF FF FF 8E FF	28
9CF0	45 45 46 66 66 66 45 19		9EC8	FF FF FF FF FF FF DA DE	D3	A0A0	65 46 65 66 45 45 45 45	C8	A278	FF FF FF FF DE DE DE DE	28
9CF8	46 42 66 45 45 65 45 5B	79	9ED0	DE DE DE DE DE DE DE DE	5E	A0A8	46 41 49 45 65 65 65 45	D1	A280	DE DE DE BE BA FF FF FF	52
9D00	45 45 45 65 45 65 65 65	45	9ED8	DE DE BE DE FF FF FF FF	CA	A0B0	65 65 65 65 65 45 69 91	88	A288	DB 8F D7 FF FF FF FF FF	62
9D08	45 65 45 65 65 66 65 6D	96	9EE0	FF FF FF FF FF FF FF FF	76	A0B8	99 BA BA BA FF FF FF FF	1B	A290	FF FF FF FF FF FF FF FF	67
9D10	95 99 95 FF FF FF FF FF 6B		9EE8	FF FF FF FF FF FF B6 91	B7	A0C0	FF FF FF FF FF FF FF FF	58	A298	DA DA DA BA BA 95 71 49	8B
9D18	FF FF FF FF FF FF FF FF A9		9EF0	45 45 45 45 66 66 45 00		A0C8	FF D7 00 B3 FF 96 BA	3F	A2A0	45 45 45 45 45 45 45 6B	
9D20	FF FF FF 91 BE DE DE DE 83		9EF8	46 45 45 45 45 66 45 05	85	A0D0	DE DE DE DE DE DE DE DE	60	A2A8	45 45 45 45 45 45 45 92	
9D28	DE DE DE DE DE DE DE DE	95	9F00	45 45 45 45 45 65 65 07		A0D8	DE BE FF FF FF 45 20 DB	51	A2B0	65 45 65 65 69 6D 91 99	96
9D30	BE BA FF FF FF FF FF FF 3F		9F08	65 65 65 69 69 6D 91 95	3B	A0E0	FF FF FF FF FF FF FF FF	78	A2B8	BE BE BE BA FF FF FF FF	4A
9D38	FF FF FF FF FF FF FF FF CD		9F10	99 BA 96 FF FF FF FF FF 93		A0E8	FF FF FF FF FF B6 DA BA	CD	A2C0	FF 6A 6A 6A FF FF FF FF	9B
9D40	FF FB D7 6E 92 62 24 45 84		9F18	FF FF FF FF FF FF FF FF AF		A0F0	BA 96 6D 49 45 45 45 45	AA	A2C8	FF FF 6A 6A FF FF FF FF	14
9D48	45 46 45 45 41 45 45 45	0A	9F20	FF FF FF FF 95 BE DE BE	AA	A0F8	45 45 45 45 45 41 45 45	BC	A2D0	BE DE DE DE DE DE DE DE	22
9D50	41 41 41 41 41 45 45 65	45	9F28	DE DE DE DE DE DE DE DE	B7	A100	45 45 45 45 65 69 65 4D		A2D8	BA FF FF FF FF 8F 6A B3	DC
9D58	66 65 66 65 66 66 65 45		9F30	BA FF FF FF FF FF FF FF 82		A108	66 66 45 69 91 95 BA BA	BD	A2E0	FB FF FF FF FF FF FF FF	76
9D60	66 66 65 6A 69 92 99 BA	E6	9F38	FF FF FF FF FF FF FF FF CF		A110	BA BA FF FF FF FF FF FF	1F	A2E8	FF FF FF FF FF D6 DA 13	
9D68	FF FF FF FF FF FF FF FF FD		9F40	FF FF FF DB B6 95 95 71	08	A118	41 6A DB FF FF FF FF FF	3A	A2F0	DA BA 96 6D 45 45 45 45	3D
9D70	FF FF FF FF FF FF FF FF 05		9F48	49 49 45 45 45 45 45 17		A120	6A 6A B3 FF FF FF B6 BA	74	A2F8	45 45 45 45 45 46 46 41	67
9D78	BE BA BA DE DE DE DE DE	39	9F50	45 45 45 45 45 45 45 17		A128	BE BE BE BE BA BE BA 3A		A300	45 45 65 65 45 65 65 65	6B
9D80	DE DE DE DE DE DE DE DE	DF	9F58	6A 65 65 65 65 65 65 24		A130	FF FF FF FF 6A 8F BE FF	53	A308	45 45 49 6D 95 BA BE DC	06
9D88	FF FF FF FF FF FF FF FF 19		9F60	65 69 6D 95 99 BA BE 95	75	A138	FF FF FF FF FF FF FF FF D1		A310	DE DA FF FF FF FF FF FF	17
9D90	FF FF FF FF FF FF FF FF F9		9F68	FF FF FF FF FF FF FF FF 0F		A140	FF FF FF B6 DA BA BA BA	BC	A318	6E 6A FF FF FF FF FF FF	8D
9D98	6A 6D 71 BE 45 DE DE 45	45	9F70	FF FF FF FF FF FF FF FF 05		A148	DE 49 49 45 45 FF FF 65	4A	A320	FF FF FF FF FF BA 76	
9DA0	46 45 45 66 46 45 66 6A		9F78	FF B6 BA DE DE DE FE DC	FC	A150	46 45 45 45 45 45 45 65	3A	A328	DE DE DE DE DE BE FF FF	DD
9DA8	46 42 45 65 65 65 65 0B		9F80	DE DE DE DE BE BE FF FF	11	A158	66 65 66 66 65 65 66 65	25	A330	FF FF FF FF FF FF FF FF	CB
9DB0	65 65 65 65 65 66 6A 7B		9F88	FF FF FF FF FF FF FF FF 1F		A160	69 6D 95 BA BE BE BE FF	5F	A338	FF FF FF FF 6A 6A 6A FF	14
9DB8	69 69 95 99 FF FF FF FF	55	9F90	FF FF FF FF FF FF FF FF 08		A168	FF FF FF FF 41 65 87 6F		A340	FF FF FF FF FF FF FF FF	78
9DC0	FF FF FF FF FF FF FF FF 55		9F98	FF B5 95 71 49 49 46 4E	OC	A170	FB FF FF FF FF BA 6A 6E	6A	A348	95 71 49 49 45 45 45 97	
9DC8	FF FF FF FF FF 96 BE DE	92	9FA0	66 45 46 46 45 45 45 45	8A	A178	FF FF BA BE DE DE DE DE	07	A350	45 45 45 45 45 45 6A 65	65
9DD0	DE DE DE DE DE DE DE DE	5D	9FA8	45 45 45 65 65 65 65 65	EF	A180	DE DE BE BE DF FF FF FF	35	A358	65 6A 66 65 66 66 65 2B	
9DD8	DE DE DE DE DE DE DE DE	59	9FB0	65 65 65 65 65 65 65 7F		A188	6A 6B 45 45 45 FF FF 4E	41	A360	6D 95 99 BE BE BE FF D6	
9DE0	FF FF FF FF FF FF DB FF	4D	9FB8	95 99 99 BA FF FF FF FF	54	A190	FF FF FF FF FF FF FF FF	29	A368	FF FF FF FF FF 8F 6A FF	B6
9DE8	FF FF FF DB 8E 69 8E 24	FE	9FC0	FF FF FF FF FF FF FF FF B7		A198	FF DA DE BA B9 95 6D 49	AE	A370	FF FF FF FF FF FF FF FF	EB
9DF0	24 45 45 66 45 46 66 66	68	9FC8	FF FF FF FF FF 95 DE	D4	A1A0	45 45 65 45 45 45 45 41	85	A378	FF FF FF FF BA DE DE DE	68
9DF8	46 42 45 45 45 45 45 45	58	9FD0	BE DE DE DE DE DE DE DE	3F	A1A8	41 41 45 65 65 45 45 65	67	A380	DE BE BE FF FF FF FF FF	78
9E00	45 45 65 45 65 65 65 66		9FD8	DE BA FF FF FF FF FF FF	27	A1B0	65 65 65 65 69 6D 99	B9	A388	FF FF FF FF FF FF FF FF	23
9E08	65 65 65 65 65 65 69 91	FE	9FE0	FF FF FF FF FF FF FF FF 77		A1B8	BA BA BE BE FF FF FF FF	45	A390	FF 6A 6A 6E FF FF FF FF	70
9E10	95 B9 95 DF FF FF FF FF 6C		9FE8	FF FF FF FF FF BA B6 BE	8A	A1C0	FF FB 21 21 FB FB FF FF	91	A398	FB DA DE DA BA B9 95 49	19
9E18	FF FF FF FF FF FF FF FF AE		9FF0	95 92 45 45 45 66 66 45	OC	A1C8	FF FF 6A 66 DB FF FF FF	6A	A3A0	49 46 45 45 45 45 45 46	71
9E20	FF FF FF FF FF FF FF FF C9		9FF8	45 45 46 45 45 45 45 45		A1D0	BE DE DE DE DE DE DE DE	41	A3A8	45 45 45 45 45 65 65 D3	
9E28	DE DE DE DE DE DE DE DE	B6	A000	45 45 45 65 45 45 65 08		A1D8	BE DF FF FF FF BA 8B 46	CE	A3B0	45 65 65 65 49 91 95 B9	EF
9E30	BE DE FF FF FF FF FF FF 64		A008	45 45 65 65 69 91 95 B9	44	A1E0	FF FB FF FF FF FF FF FF	75	A3B8	BA DE BA BA FF FF FF FF	87
9E38	FF FF FF FF FF FF FF FF CA		A010	B9 BA FF FF FF FF FF FF	1D	A1E8	FF FF FF FF FF B6 DA BA	CE	A3C0	FF 92 6E 93 FB FF FF FF	ED
9E40	FF FF FF FF FF FF FF FF 95		A018	FF FF FF FF FF FF FF FF 8E		A1F0	BA BA 91 49 49 45 45 45	8F	A3C8	FF FF FF FF FF FF FF FF	23
9E48	45 49 45 46 45 45 45 13		A020	8E 8E 45 FB DB BA BE BE	2D	A1F8	45 45 45 41 41 45 45 41	B5	A3D0	BA BA DE DE DE DE DE BE	FB
9E50	45 45 45 45 45 49 66 66	5C	A028	DE DE DE DE DE DE BE BE	78	A200	49 65 66 65 45 65 65 8F		A3D8	FF FF FF FF FF FF 93 FF	67
9E58	65 65 65 45 65 65 65 65	DE	A030	FF FF FF 6A 6A 25 FF FF	C4	A208	45 65 65 6D 91 99 BE DE	EC	A3E0	FF FF FF FF FF FF 8F 6A	72
9E60	6A 66 65 69 91 95 B9 95	10	A038	FF FF FF FF FF FF FF FF	DD	A210	DE BE FF FF FF FF 6A B3		A3E8	45 FF FF FF FF DA DA DE	5E
9E68	FF FF FF FF FF FF FF FF FE		A040	FF FF FF FF FF B9 95 45	OC	A218	6A 6A FF FF FF FF FF 88		A3F0	DA FF 95 71 24 45 45 45	20
9E70	FF FF FF FF FF FF FF FF 06		A048	71 49 45 45 45 45 45 40		A220	8E 6A FF FF FF FF B6 BA	26	A3F8	45 41 45 45 45 41 45 45	BB

X1シリーズ(要ディスク) キャラクターアニメーションツル

■このプログラムは、あなたが個人として使用するほかは著作権法上、著作権者に無断で使用できません。COPYRIGHT © 1986 by A.Ono & R.Tsutsumi

このソフトはディスク専用だ。X1には、いくつもBASICのバージョンがあるけれど、キャラクターアニメーションツールではNEW BASIC(CZ-8FB01 V2.0)を使ってくれ。これ以外のBASICでは完全な動作をしないから注意!!

まず、NEW BASICを立ち上げよう。そして、システムツールを使ってキャラクターアニメーションツール用のディスクセットを1枚フォーマットして作っておく。

これができたら、もう一度システムディスクを立ち上げる。“NEWON?”と聞いてくるから、これには4と入力してくれ。これでさきほどフォーマットしたディスクセットをドライブ0に入れば準備は完了。プログラムを打ち込んでいこう。

プログラムを打ち込む前に、
CLEAR &HF000 **[RETURN]**
 として初期設定を行なおう。

プログラム1を打ち込んでいき、全部終わったら、ディスクに、

SAVE "PATTERNEDITOR.Bas" **[RETURN]**
 としてセーブしておく。短いプログラムだけど、一字一句まちがいのないように確認してくれ。

次にマシン語のプログラム2を打ち込んでいこう。まず、

MON **[RETURN]**
 でモニタに入り、
MF000 **[RETURN]**

としてプログラムを打ち込む。終わったから、ミスがないかをチェックしてから、
R **[RETURN]**

でBASICに戻って、
SAVEM "EDITOR.Bin", &HF000, &HF4B8 **[RETURN]**
 として、ディスクにセーブしておく。

つづいてプログラム3のメインプログラムを打ち込む。まず、

NEW **[RETURN]**
 でキレイにしてからゆつくりと入れていってくれ。できたら、
SAVE "MAIN.Bas" **[RETURN]**

としてディスクにセーブする。BASICだけど、ちょっと長いから、まちがいは

がないかどうかを確認するように。

それから、もう一度、

NEW **[RETURN]**

としてから、プログラム4を打ち込んでいく。これもミスがないかをよく見てから、

SAVE "DATA サクセイ.Bas" **[RETURN]**
 でディスクにセーブ。

ここまでのプログラム1から4は、必ず1枚のディスクに入れておかねばならないので、注意してくれ。これで、キャラクターアニメーションツールのプログラムは全部、ディスクセットに入ったわけだ。P.258の“キャラクターアニメーションツールの使い方”をよく読んでから、キミのキャラクターをアニメーションしてみてくれ。

走らせ方は、NEW BASIC(CZ-8FB01 V2.0)を立ち上げて、

NEWON4 **[RETURN]**
 としてから、

RUN "PATTARNEDITOR.Bas" **[RETURN]**
 とするだけでOKだ。

●サンプルプログラムの説明

最初に、

NEW RETURN

としてから、

CLEAR &HDC00 RETURN

を実行し、初期設定しよう。

それからプログラム5のサンプルプログラムを打ち込んで、

SAVE "SAMPLE.Bas" RETURN

としてディスクにセーブする。

つづいてマシン語のプログラム6を打ち込んでいく。まず、

MON RETURN

でモニタに入って、

MDC00 RETURN

としてデータを打ち込んでいこう。打ち込みミスがないのを確認したら、

SAVEM"PUT SAMPLE.Bin",&HDC00,&HDC81 RETURN

でディスクにセーブしておく。

これでサンプルプログラムはちゃんと動くはずだ。

サンプルプログラムを実行するには、まず、キャラクターアニメーションツールで作ったキャラクター達をデータ作成プログラムで1本にファイル化しなければならない。これは263ページの説明をよく読んでからやってほしい。

データ作成もできたなら、

NEW RETURN

として、

CLEAR &HDC00 RETURN

で初期設定をしてから、

LOADM"ファイル名、T" RETURN

として、データ作成がなされて一本化されたファイルを読み込んでおき、

RUN "SAMPLE.Bas" RETURN

とすれば、キミの作ったキャラクターが、テンキーの④と⑥のキーでアニメーションするわけだ。

このサンプルプログラムはBASICで書かれているから、このプログラムを解析すれば、キャラクターアニメーションツールで作ったキミのキャラクタ

ーを使って、新しいアイデアのゲームに使えるはずだ。ガンバってみようぜ。

●NEW BASICを持ってない人へ

このX1版キャラクターアニメーションツールとサンプルプログラムは、前にも説明したように、NEW BASIC (CZ-8FB01 V2.0) で作られている。でも、このBASICを持ってない人も大勢いると思う。そこで、このプログラムを、V1.0のBASICで走らせてみた。

まず、メモリをたくさん使うので、NEWON4は実行せずに、そのままRE TURNとしてみてほしい。それでもやっぱりメモリがたりないから、OUT OF MEMORYのエラーがときどき出てしまう。解決方としては、エラーが出る前にデータをセーブする。これっきやないですな。その他のエラーも出るかもしれないけれど、まあなんとか使えると思う。「こまめにセーブ」これですな。いろいろとためしてみて、いい解決法があったら、教えてくれ。

●リスト1 パターンエディタ

```
10 ' Pattern Editor Keyboard Version
20 ' Copyright 1985.11/17 Akio.Ono
30 ' Converted (for X1) Yoshihito Tautsumi
40 ' Cooperator Tsutomu Moriyama
50 WIDTH 80:INIT:CLS4:CLEAR:&HF000:DEVICE"0:"
60 FOR I=0 TO 7
70 LINE(I*32+380,44)-(I*32+412,67),PSET,7,B
80 LINE(I*32+382,46)-(I*32+410,65),PSET,I,BF
90 NEXT
110 FOR I=4 TO 324 STEP 40
120 LINE(I+1,45)-(I+39,58),PSET,7,B
130 NEXT
140 FOR I=75 TO 195 STEP 4
150 LINE(4,I)-(263,I),PSET,7,&H1111
160 NEXT
170 FOR I=79 TO 191 STEP 8
180 LINE(375,I)-(631,I),PSET,7,&H0808
190 NEXT
200 FOR I=71 TO 199 STEP 32
210 LINE(6,I)-(265,I),PSET,7
```

```
220 NEXT
230 FOR I=7 TO 263 STEP 32
240 PSET(I,70,7)
250 PSET(I,199,0)
260 NEXT
270 FOR I=71 TO 199 STEP 64
280 LINE(374,I)-(633,I),PSET,7
290 NEXT
300 FOR I=375 TO 631 STEP 64
310 PSET(I,199,0)
320 NEXT
330 LINE(280,156)-(369,195),PSET,7,B
340 LINE(280,76)-(359,115),PSET,7,B
350 LINE(296,124)-(343,147),PSET,7,B
360 FOR I=375 TO 631 STEP 64
370 PSET(I,70,7)
380 NEXT
390 LOADM"EDITOR.Bin"
400 RUN"MAIN.Bas"
```

●リスト2 マシン語プログラム

```
F000 F3 DD 21 94 43 FD 21 E4 BA
F008 7B DD E5 FD E5 CD 32 F0 06
F010 FD E1 DD E1 11 00 40 DD CA
F018 19 FD 19 DD E5 FD E5 CD AB
F020 32 F0 FD E1 DD E1 11 00 DF
F028 40 DD 19 FD 19 CD 32 F0 53
F030 FB C9 28 08 2E 08 DD E5 0A
F038 FD E5 DD E5 C1 ED 50 C5 8F
F040 FD E5 C1 ED 58 ED 51 C1 17
F048 ED 59 DD 23 FD 23 2D 20 EB
F050 E9 FD E1 DD E1 11 00 08 DE
F058 DD 19 E5 FD E5 E1 B7 ED 8A
F060 52 E5 FD E1 E1 25 20 CC 57
F068 C9 F3 DD 21 28 45 FD 21 9B
F070 FF 42 CD 82 F0 DD 21 76 54
F078 45 FD 21 7F 45 CD 82 F0 CE
F080 FB C9 DD E5 FD E5 CD AB 50
F088 F0 FD E1 DD E1 11 00 40 55
F090 DD 19 FD 19 DD E5 FD E5 30
F098 CD AB F0 FD E1 DD E1 11 9D
F0A0 00 40 DD 19 FD 19 CD AB 54
F0A8 F0 FB C9 26 08 2E 04 DD 89
F0B0 E5 FD E5 DD E5 C1 ED 78 4F
F0B8 CB 7F CC 36 F1 C4 1F F1 B9
F0C0 FD 23 CB 77 CC 36 F1 C4 C9
F0C8 1F F1 FD 23 CB 6F CC 36 24
F0D0 F1 C4 1F F1 FD 23 CB 67 D7
F0D8 CC 36 F1 C4 1F F1 FD 23 AF
F0E0 CB 5F CC 36 F1 C4 1F F1 C1
F0E8 FD 23 CB 57 CC 36 F1 C4 D1
F0F0 1F F1 FD 23 CB 4F CC 36 2C
```

```
F0F8 F1 C4 1F F1 FD 23 CB 47 DF 62
F100 CC 36 F1 C4 1F F1 DD 23 B8
F108 FD 23 2D 20 A6 FD E1 DD C7
F110 E1 11 00 08 DD 19 11 50 52
F118 00 FD 19 25 20 8F C9 E5 A1
F120 21 FE 07 11 00 08 FD E5 32
F128 FD E5 C1 ED 69 FD 19 25 4D
F130 20 F6 FD E1 E1 C9 E5 21 C5
F138 00 07 18 E7 F3 DD 21 44 64
F140 43 FD 21 D1 42 CD 55 F1 B8
F148 DD 21 44 FD 21 D1 62 17
F150 CD 55 F1 FB C9 26 03 2E 6F
F158 04 DD E5 FD E5 E5 DD E5 98
F160 FD E5 CD 86 F1 FD E1 DD 32
F168 E1 E1 11 50 00 DD 19 11 83
F170 40 01 FD 19 2D 20 E6 FD E8
F178 E1 DD E1 11 00 40 DD 19 4F
F180 FD 19 25 20 D2 C9 26 04 91
F188 2E 08 DD E5 FD E5 DD E5 15
F190 C1 DD 78 CB 7F CC 09 F2 B8
F198 C4 F2 F1 CB 77 CC 2B F2 5B
F1A0 C4 0F F2 FD 23 CB 6F CC 7C
F1A8 09 F2 C4 F2 F1 CB 67 CC 39
F1B0 2B F2 C4 0F F2 FD 23 CB 6E
F1B8 5F CC 09 F2 C4 F2 F1 CB 41
F1C0 57 CC 2B F2 C4 0F F2 FD B3
F1C8 23 CB 4F CC 09 F2 C4 F2 73
F1D0 F1 CB 47 CC 2B F2 C4 0F 80
F1D8 F2 FD 23 DD 23 2D 20 AE D6
F1E0 FD E1 DD E1 11 00 10 DD 6B
F1E8 19 11 50 00 FD 19 25 20 AE
```

```
F1F0 97 C9 E5 21 E0 03 11 00 3B
F1F8 08 FD E5 FD E5 C1 ED 69 CC F5
F200 FD 19 25 20 F6 FD E1 E1 02
F208 C9 E5 21 00 03 18 E7 E5 B0
F210 26 03 11 00 08 FD E5 FD 23
F218 E5 C1 08 ED 78 F6 0E ED 0E
F220 79 08 FD 19 25 20 F0 FD DB
F228 E1 E1 C9 11 E6 0E ED 53 BC
F230 1D F2 CD 0F F2 11 F6 0E 14
F238 ED 53 1D F2 C9 F3 DD 21 33
F240 44 43 FD 21 4B 43 DD E5 27
F248 FD E5 CD 6F F2 FD E1 DD 05
F250 E1 11 00 40 DD 19 FD 19 80
F258 DD E5 FD E5 CD 6F F2 FD 19
F260 E1 DD E1 11 00 40 DD 19 38
F268 FD 19 CD 6F F2 FB C9 1E 80
F270 04 D5 DD E5 FD E5 26 08 0D
F278 2E 04 DD E5 FD E5 DD E5 02
F280 C1 ED 50 CD BA F2 5A C5 08
F288 FD E5 C1 ED 50 CD BA F2 D3
F290 ED 59 C1 ED 51 DD 23 FD C4
F298 2B 2D 20 E2 FD E1 DD E1 80
F2A0 01 00 08 DD 09 FD 09 25 AC
F2A8 20 CE FD E1 DD E1 01 50 75
F2B0 00 DD 09 FD 09 D1 1D 20 9C
F2B8 B8 C9 C5 E5 21 00 08 0E 0C
F2C0 FD CB 42 C4 DE F2 79 D6 9F
F2C8 08 4F 3A C2 F2 C6 08 32 FF
F2D0 C2 F2 25 20 EC 36 42 32 59
F2D8 C2 F2 55 E1 C1 C9 79 32 E9
F2E0 E3 F2 CB ED C9 F3 01 44 60
```


[illegible]

```

10 YY1,C2):RETURN
15 LOCATE C1*4+48,6:PRINT SPC(1):IF C1>=7 THEN C1
   =0 ELSE C1=C1+1
20 LOCATE C1*4+48,6:PRINT "■":RETURN
25 LOCATE C1*4+48,6:PRINT SPC(1):IF C1<=0 THEN C1
   =7 ELSE C1=C1-1
30 LOCATE C1*4+48,6:PRINT "■":RETURN
40 LOCATE C2*4+50,6:PRINT SPC(1):IF C2>=7 THEN C2
   =0 ELSE C2=C2+1
50 LOCATE C2*4+50,6:PRINT "■":RETURN
55 LOCATE C2*4+50,6:PRINT SPC(1):IF C2<=0 THEN C2
   =7 ELSE C2=C2-1
60 LOCATE C2*4+50,6:PRINT "■":RETURN
65 LINE(XX4,YY4)-(XX4+3,YY4+3),XOR,CL,BF:LINE(XX4
   ,YY4)-(XX4+3,YY4+3),XOR,CL,BF
70 A$=INKEY$
75 IF OK=1 THEN GOSUB 700
80 ON VAL(A$) GOTO 2290,640,2350,650,2410,660,256
   0,670,2520
85 IF A$="" THEN 2470 ELSE IF A$="P" THEN 2620
90 IF A$=CHR$(48) THEN BEEP:GOTO 60 ELSE IF A$=CH
   R$(8) THEN 2640
95 IF A$="Z" THEN GOSUB 680 ELSE IF A$="X" THEN G
   OSUB 690
100 IF A$=CHR$(48) THEN GOSUB 490 ELSE IF A$=CHR
   $(48) THEN GOSUB 470
105 IF A$=CHR$(48) THEN GOSUB 510 ELSE IF A$=CHR
   $(48) THEN GOSUB 450
110 IF A$="" THEN BEEP:IF OK=0 OK=1:CL=2 ELSE OK=
   0:CL=7
115 GOTO 530
120 IF YY4=196 THEN 530 ELSE YY4=YY4+4:YY2=YY2+1:
   GOTO 530
125 IF XX4=8 THEN 530 ELSE XX4=XX4-4:XX2=XX2-1:
   GOTO 530
130 IF XX4=260 THEN 530 ELSE XX4=XX4+4:XX2=XX2+1:
   GOTO 530
135 IF YY4=72 THEN 530 ELSE YY4=YY4-4:YY2=YY2-1:
   GOTO 530
140 LINE(XX4,YY4)-(XX4+2,YY4+2),PSET,C1,BF:PSET(XX
   2,YY2,C1):RETURN
145 LINE(XX4,YY4)-(XX4+2,YY4+2),PSET,C2,BF:PSET(XX
   2,YY2,C2):RETURN
150 AN1=INT(XX4/8):AN2=INT(YY4/8):F1=XX4-AN1*8:F2=
   YY4-AN2*8
155 IF F1=F2 THEN LINE(XX4,YY4)-(XX4+2,YY4+2),PSET,C
   1,BF:PSET(XX2,YY2,C1):RETURN
160 LINE(XX4,YY4)-(XX4+2,YY4+2),PSET,C2,BF:PSET(XX
   2,YY2,C2):RETURN
165 IF A$="X" THEN 770
170 IF DR$="" THEN DR$="1":DA$(0)="DR 1 ":DR=1:
   GOTO 760
175 DR$="" :DA$(0)="DR 0 ":DR=0
180 LOCATE 1,6:PRINT DA$(0):GOTO 60
185 LOCATE 2,LOCATE 1,6:PRINTDA$(0):COLOR 7:BEEP
190 A$="" :LOCATE 0,4:INPUT "From (0-7) ":A$:IF A$=
   "" THEN 860
195 IF A$<CHR$(48) OR A$>CHR$(55) THEN 860
200 IF VAL(A$)<0 OR VAL(A$)>7 THEN 860 ELSE LOCATE
   0,4:PRINTSPC(20)
205 B$="" :LOCATE0,4:INPUT"To (0-7) ":B$:IF B$=""
   THEN 860
210 IF B$<CHR$(48) OR B$>CHR$(55) THEN 860
215 IF VAL(B$)<0 OR VAL(B$)>7 THEN 860
220 LOCATE 0,4:PRINTSPC(79):LOCATE 0,4:PRINT"PALET
   "+A$+" "+B$:PAUSE5
225 PALET VAL(A$),VAL(B$):PA(VAL(A$))=VAL(B$)
230 BEEP:LOCATE 0,4:PRINTSPC(79):GOTO 60
235 CLS:SCREEN
240 IF KF=1 THEN LOCATE 0,0:PRINT"DRIVE";DR;" KILL
   S FILE":PRINT:GOTO 910
245 IF KF=2 THEN LOCATE 0,0:PRINT"DRIVE";DR;" DATA
   FILE":PRINT:GOTO 910
250 LOCATE0,0:PRINT"DRIVE";DR;" FILES AND PATTERN
   LOAD (" :A$:" ):PRINT

```



```

910 GOSUB 3060:DEVIS DR$,14,A$,B$:S=0
920 FOR I=1 TO 80:B=ASC(MID$(A$,I+1,1)):IF B=0 THEN
  N=S+1
930 NEXT:PRINT:PRINT S;" Clusters free"
940 IF(CC=0ANDBB=2)THENPAUSE15:CLS:SCREEN0,0,0:GOS
  UB 3020:GOTO60ELSEBB=2:CC=0
950 DAA$=SCRN$(CC*20,BB,20):COLOR 1:LOCATE CC*20,B
  B:PRINT DAA$:COLOR 7
960 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 960
970 LOCATE CC*20,BB:PRINT DAA$
980 ON VAL(A$) GOTO 990,1030,990,1050,990,1040,990
  ,1020
990 IF A$="Z" OR A$="X" THEN B$="" :IF DAA$<>STRIN
  G$(20,B$) THEN 1060 ELSE CLS:GOSUB 3020:SCREEN0,0,
  0:GOTO 60
1000 IF A$=CHR$(&HD) THEN CLS:SCREEN0,0,0:GOSUB 30
  20:GOTO60
1010 GOTO 950
1020 IF BB<=2 THEN BB=DD:GOTO 950 ELSE BB=BB-1:GOT
  O 950
1030 IF BB>=DD THEN BB=2:GOTO 950 ELSE BB=BB+1:GOT
  O 950
1040 IF CC>=3 THEN CC=0:GOTO 950 ELSE CC=CC+1:GOTO
  950
1050 IF CC<=0 THEN CC=3:GOTO 950 ELSE CC=CC-1:GOTO
  950
1060 XX=CC*20:YY=BB:COLOR2:LOCATE XX,YY:PRINT DAA$
  :COLOR 7:F$=MID$(DAA$,1,13)
1070 IF KF=1 THEN 1410
1080 IF AA$="E " THEN 1330 ELSE IF AA$="P " THEN
  2860
1090 COLOR2:LOCATE 16,6:PRINT DA$(AZ):COLOR7:IF A$
  ="Z" THEN 1150
1100 GOSUB 3030
1110 GOSUB 3130:Z1=BX:Z2=CX
1120 W$=HEX$(&H4000+Z1*4+Z2*2&A0):WA$=MID$(W$,1,
  2):WB$=MID$(W$,3,2)
1130 POKE &HF3D0,&H26,&H45:POKE &HF3D7,2,&H11,&HFC
  :POKE &HF3E5,4
1140 POKE &HF3D4,VAL("&H"+WB$):POKE &HF3D5,VAL("&H
  "+WA$):CALL &HF3CD:GOTO 1110
1150 GOSUB 3050
1160 GOSUB 3240:Z1=DX
1170 W$=HEX$(&H4000+Z1*8):WA$=MID$(W$,1,2):WB$=M
  ID$(W$,3,2)
1180 POKE &HF3D0,&H44,&H43:POKE &HF3D7,4,&H11,&HF8
  :POKE &HF3E5,8
1190 POKE &HF3D4,VAL("&H"+WB$):POKE &HF3D5,VAL("&H
  "+WA$):CALL &HF3CD:GOTO 1160
1200 COLOR2:LOCATE 21,6:PRINT DA$(AZ):COLOR 7:IF A
  $="Z" THEN 1270
1210 GOSUB 3030
1220 GOSUB 3130:Z1=BX:Z2=CX
1230 W$=HEX$(&H4000+Z1*4+Z2*2&A0):WA$=MID$(W$,1,
  2):WB$=MID$(W$,3,2)
1240 POKE &HF3D0,VAL("&H"+WB$):POKE &HF3D1,VAL("&H
  "+WA$)
1250 POKE &HF3D4,&H26,&H45:POKE &HF3D7,2,&H11,&HFC
  :POKE &HF3E5,4
1260 CALL &HF3CD:CALL &HF069:GOTO 1220
1270 GOSUB 3050
1280 GOSUB 3240:Z1=DX
1290 W$=HEX$(&H4000+Z1*8):WA$=MID$(W$,1,2):WB$=M
  ID$(W$,3,2)
1300 POKE &HF3D0,VAL("&H"+WB$):POKE &HF3D1,VAL("&H
  "+WA$)
1310 POKE &HF3D4,&H44,&H43:POKE &HF3D7,4,&H11,&HF8
  :POKE &HF3E5,8
1320 CALL &HF3CD:CALL &HF13C:GOTO 1280
1330 POKE &HF455,&HDD,&H7E,0,&HED,&H79:POKE &HF460
  ,&HDD,&H7E,0,&HED,&H79
1340 POKE &HF44A,&HDD,&H7E,0,&HED,&H79:AD=0:IF KF=
  2 THEN SCREEN 0,0,0
1350 FOR I=0 TO 4:IF I=0 THEN LOADM DR$+F$+"E":FO
  R II=0 TO 7:PA(II)=PEEK(&HF4F7+II):NEXT ELSE LOADM
  DR$+F$+"E"+STR$(I)
1360 POKE &HF43A,AD:POKE &HF43F,&HF5:CALL&HF438:AD
  =AD+8
1370 POKE &HF43A,AD:POKE &HF43F,&HF8:CALL&HF438:AD
  =AD+8
1380 NEXT:POKE &HF43F,&HFA:IF KF<>2 THEN CLS:SCREE
  N0,0,0:GOSUB 3020:GOTO 60
1390 CONSOLE I,23:CLS:LOCATE0,4:PRINT "DATA ヲクセイ フ
  ヲク ラム ノ ハック Disk ヲ フォーマット 0: ニ セット シテクタイ":PAUSE
  50:LOCATE 0,4:PRINT"OK ? (Y/N)":SPC(47)
1400 CONSOLE:IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 1400 ELSE I
  F IN$="Y" THEN CHAIN"DATA ヲクセイ.Bas" ELSE SCREEN 0
  ,0,0:GOSUB 3020:GOTO 3320
1410 LOCATE 0,0:PRINT "Are you sure? (Y/N)":SPC(40
  )
1420 A$=INKEY$:IF A$="Y" THEN 1440 ELSE IF A$="" T
  HEN 1420
1430 CLS:SCREEN0,0,0:GOSUB 3020:GOTO 60
1440 LOCATE 0,0:PRINT"DRIVE";DR;"("F$+"."+MID$(DA
  A$,15,1);") KILL!";SPC(10)
1450 C$=MID$(DAA$,15,1):IF C$="E" THEN ELSE KILL D

```

```

R$+F$+"."+C$:GOTO 870
1460 KILL DR$+F$+"E":FOR I=1 TO 4:KILL DR$+F$+"E
  "+STR$(I):NEXT:GOTO 870
1470 BEEP:DAA$=SCRN$(10,6,5):COLOR2:LOCATE 10,6:PR
  INT DAA$:COLOR 7
1480 S$=A$:GOSUB 3410:IF S<5 THEN LOCATE 0,4:PRINT
  "Device full":PAUSE10:GOTO860
1490 IF S$="Z" THEN 1520
1500 F$="" :LOCATE 0,4:PRINT"32*16 DOT SAVE FILE NA
  ME (DRIVE);DR;"):"INPUT F$
1510 IF F$="" THEN 3320 ELSE F$=LEFT$(F$,13):POKE
  &HF4FF,0:GOTO 1540
1520 F$="" :LOCATE 0,4:PRINT"64*32 DOT SAVE FILE NA
  ME (DRIVE);DR;"):"INPUT F$
1530 IF F$="" THEN 3320 ELSE F$=LEFT$(F$,13):POKE
  &HF4FF,1
1540 POKE&HF455,&HED,&H78,&HDD,&H77,0:POKE &HF460,
  &HED,&H78,&HDD,&H77,0
1550 POKE &HF44A,&HED,&H78,&HDD,&H77,0:FOR I=0 TO
  7:POKE &HF4F7+I,PA(I):NEXT
1560 FORI=0TO8STEP2:POKE &HF43A,VAL("&H"+HEX$(I*8)
  ):POKE &HF43F,&HF5:CALL&HF438
1570 POKE &HF43A,VAL("&H"+HEX$((I+1)*8)):POKE &HF4
  3F,&HF8:CALL &HF438
1580 IF I<0 THEN P$=""E"+STR$(I/2):AD=&HF500 ELSE
  P$=""E":AD=&HF4F7
1590 SAVEM DR$+F$+P$,AD,&HFAFF:NEXT:POKE &HF43F,&H
  FA:GOTO 3320
1600 GOSUB 3030:LOCATE0,4:PRINT "START FLAME ?":GO
  SUB 3130
1610 X1=BX:Y1=CY:Z1=VAL(DAA$)
1620 DAA$=SCRN$(X1*4,Y1*2,2):COLOR2:LOCATE X1*4,Y1
  *2:PRINT DAA$:COLOR 7:LOCATE0,4:PRINT"END FLAME ?
  "
1630 DAA$=SCRN$(BX*4,CX*2,2):COLOR4:LOCATE BX*4,CX
  *2:PRINT DAA$
1640 DAA1$=SCRN$(X1*4,Y1*2,2):COLOR 2:LOCATE X1*4,
  Y1*2:PRINT DAA1$:COLOR 7
1650 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1650
1660 LOCATE BX*4,CX*2:PRINT DAA$
1670 ON VAL(A$) GOTO 1680,1730,1680,1710,1680,1700
  ,1680,1720
1680 IF A$="Z" OR A$="X" THEN 1740 ELSE IF A$=CHR$(
  &HD) THEN 3320
1690 GOTO 1630
1700 IF BX>=19 THEN BX=0:GOTO 1630 ELSE BX=BX+1:GO
  TO 1630
1710 IF BX<=0 THEN BX=19:GOTO 1630 ELSE BX=BX-1:GO
  TO 1630
1720 IF CX<=0 THEN CX=1:GOTO 1630 ELSE CX=CX-1:GOT
  O 1630
1730 IF CX>=1 THEN CX=0:GOTO 1630 ELSE CX=CX+1:GOT
  O 1630
1740 IF A$="Z" THEN ME=2 ELSE ME=1
1750 X2=BX:Y2=CY:Z2=VAL(DAA$):IF Z2<=Z1 THEN 1620
1760 DAA$=SCRN$(X2*4,Y2*2,2):COLOR ME:LOCATE X2*4,
  Y2*2:PRINT DAA$:COLOR7
1770 SP$="" :LOCATE 0,4:PRINT SPC(50)
1780 LOCATE 0,4:INPUT"SPEED LEVEL : (1-100) KEY PU
  SH";SP$
1790 IF SP$="" THEN 3320 ELSE IF VAL(SP$)<=0 OR VA
  L(SP$)>100 THEN 1770
1800 S=VAL(SP$)*30-1:LINE(288,160)-(351,191),PSET,
  0,BF
1810 I=Z1
1820 IF I>=20 THEN I$=HEX$(&H4050+I*4) ELSE I$=HEX
  $(&H4000+I*4)
1830 WA$=MID$(I$,3,2):WB$=MID$(I$,1,2)
1840 POKE &HF3D0,VAL("&H"+WA$):POKE &HF3D1,VAL("&H
  "+WB$)
1850 POKE &HF3D4,&HB6,&H46:POKE &HF3D7,2,&H11,&HFC
  :POKE &HF3E5,4:CALL &HF3CD
1860 FOR J=0 TO S:NEXT:A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN 17
  70
1870 IF I<Z2 THEN I=I+1:GOTO 1820 ELSE IF ME=1 THE
  N 1890
1880 GOTO 1810
1890 IF I>=20 THEN I$=HEX$(&H4050+I*4) ELSE I$=HEX
  $(&H4000+I*4)
1900 WA$=MID$(I$,3,2):WB$=MID$(I$,1,2)
1910 POKE &HF3D0,VAL("&H"+WA$):POKE &HF3D1,VAL("&H
  "+WB$)
1920 POKE &HF3D4,&HB6,&H46:POKE &HF3D7,2,&H11,&HFC
  :POKE &HF3E5,4:CALL &HF3CD
1930 FOR J=0 TO S:NEXT:A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN 17
  70
1940 IF I>Z1 THEN I=I-1:GOTO 1890 ELSE 1810
1950 GOSUB 3050:LOCATE0,4:PRINT "START FLAME ?":B=
  0:FORI=0TO100:NEXT:GOSUB3240
1960 X1=DX:Z1=&H4000+X1*8
1970 DAA$=SCRN$(X1*8,0,2):COLOR 2:LOCATE X1*8,0:PR
  INT DAA$:COLOR7:LOCATE0,4:PRINT"END FLAME ? "
1980 DAA$=SCRN$(DX*8,0,2):COLOR 4:LOCATE DX*8,0:PR
  INT DAA$
1990 DAA1$=SCRN$(X1*8,0,2):COLOR 2:LOCATE X1*8,0:P
  RINT DAA1$:COLOR 7

```



```

2000 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 2000
2010 LOCATE DX*8,0:PRINT DAA$
2020 ON VAL(A$) GOTO 2030,2030,2030,2060,2030,2050
2030 IF A$="Z" OR A$="X" THEN 2070 ELSE IF A$=CHR$
(&HD) THEN 3320
2040 GOTO 1980
2050 IF DX>=9 THEN DX=0:GOTO 1980 ELSE DX=DX+1:GOT
O 1980
2060 IF DX<=0 THEN DX=9:GOTO 1980 ELSE DX=DX-1:GOT
O 1980
2070 IF A$="Z" THEN ME=2 ELSE ME=1
2080 X2=DX:Z2=&H4000+X2*8:IF Z2<=Z1 THEN 1970
2090 DAA$=SCRN$(X2*8,0,2):COLOR ME:LOCATE X2*8,0:P
RINT DAA$:COLOR 7
2100 SP$="":LOCATE 0,4:PRINT SPC(50)
2110 LOCATE 0,4:INPUT"SPEED LEVEL : (1-100) KEY PU
SH":SP$
2120 IF SP$="" THEN 3320 ELSE IF VAL(SP$)<=0 OR VA
L(SP$)>100 THEN 2100
2130 S=VAL(SP$)*30-1
2140 FOR I=Z1 TO Z2 STEP 8
2150 I$=HEX$(I):WA$=MID$(I$,3,2):WB$=MID$(I$,1,2)
2160 POKE &HF3D0,VAL("&H"+WA$):POKE &HF3D1,VAL("&H
"+WB$)
2170 POKE &HF3D4,&H64,&H46:POKE &HF3D7,4,&H11,&HF8
:POKE &HF3E5,8:CALL &HF3CD
2180 FOR J=0 TO S:NEXT:A$=INKEY$:IF A$="" THEN NEX
T ELSE 2100
2190 IF ME=1 THEN 2200 ELSE 2140
2200 FOR I=Z2-8 TO Z1+8 STEP -8
2210 I$=HEX$(I):WA$=MID$(I$,3,2):WB$=MID$(I$,1,2)
2220 POKE &HF3D0,VAL("&H"+WA$):POKE &HF3D1,VAL("&H
"+WB$)
2230 POKE &HF3D4,&H64,&H46:POKE &HF3D7,4,&H11,&HF8
:POKE &HF3E5,8:CALL &HF3CD
2240 FOR J=0 TO S:NEXT:A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN 21
00
2250 NEXT:GOTO 2140
2260 POKE &HF375,&H29,&H45:POKE &HF393,2:POKE &HF3
99,2:POKE &HF3B3,&HC7
2270 POKE &HF39F,&H12:POKE &HF3A2,&HB:POKE &HF3A6,
&H13:POKE &HF3A9,&HB
2280 CALL &HF373:CALL &HF069:GOTO 250
2290 POKE &HF375,&H4B,&H43:POKE &HF393,4:POKE &HF3
99,4:POKE &HF3B3,&HC7
2300 POKE &HF39F,&H12:POKE &HF3A2,&HB:POKE &HF3A6,
&H13:POKE &HF3A9,&HB
2310 CALL &HF373:CALL &HF13C:GOTO 530
2320 POKE &HF375,&H26,&H45:POKE &HF393,2:POKE &HF3
99,2:POKE &HF3B3,&HFF
2330 POKE &HF39F,&H1A:POKE &HF3A2,&H3:POKE &HF3A6,
&H1B:POKE &HF3A9,&H3
2340 CALL &HF373:CALL &HF069:GOTO 250
2350 POKE &HF375,&H44,&H43:POKE &HF393,4:POKE &HF3
99,4:POKE &HF3B3,&HFF
2360 POKE &HF39F,&H1A:POKE &HF3A2,&H3:POKE &HF3A6,
&H1B:POKE &HF3A9,&H3
2370 CALL &HF373:CALL &HF13C:GOTO 530
2380 POKE &HF2E7,&H26,&H45:POKE &HF2FB,4:POKE &HF3
4A,2:POKE &HF351,4
2390 POKE &HF2F8,0,&HFC:POKE &HF2FC,&HFD,&H7E,0,&H
DD:POKE &HF303,&H23,&HFD,&H23
2400 POKE &HF309,&HFD,&HE5,&HDD,&HE1:CALL &HF2E5:C
ALL &HF069:GOTO 250
2410 POKE &HF2E7,&H44,&H43:POKE &HF2FB,8:POKE &HF3
4A,4:POKE &HF351,8
2420 POKE &HF2F8,0,&HFC:POKE &HF2FC,&HFD,&H7E,0,&H
DD:POKE &HF303,&H23,&HFD,&H23
2430 POKE &HF309,&HFD,&HE5,&HDD,&HE1:CALL &HF2E5:C
ALL &HF13C:GOTO 530
2440 POKE &HF2E7,&H26,&H45:POKE &HF2FB,4:POKE &HF3
4A,2:POKE &HF351,4
2450 POKE &HF2F8,&HFF,&HFB:POKE &HF2FC,&HDD,&H7E,&
HFF,&HFD:POKE &HF303,&H2B,&HFD,&H2B
2460 POKE &HF309,&HFD,&HE5,&HDD,&HE1:CALL &HF2E5:C
ALL &HF13C:GOTO 530
2470 POKE &HF2E7,&H44,&H43:POKE &HF2FB,8:POKE &HF3
4A,4:POKE &HF351,8
2480 POKE &HF2F8,&HFF,&HFB:POKE &HF2FC,&HDD,&H7E,&
HFF,&HFD:POKE &HF303,&H2B,&HFD,&H2B
2490 POKE &HF309,&HDD,&H21,&HF8,&HFB:CALL &HF2E5:C
ALL &HF13C:GOTO 530
2500 POKE &HF240,&H26,&H45:POKE &HF244,&H29,&H45
2510 POKE &HF270,&H2:POKE &HF279,&H2:CALL &HF23D:C
ALL &HF069:GOTO 250
2520 POKE &HF240,&H44,&H43:POKE &HF244,&H4B,&H43
2530 POKE &HF270,&H4:POKE &HF279,&H4:CALL &HF23D:C
ALL &HF13C:GOTO 530
2540 POKE &HF003,&H26,&H45:POKE &HF007,&H76,&H7D:P
OKE &HF035,&H4
2550 CALL &HF000:CALL &HF069:GOTO 250
2560 POKE &HF003,&H44,&H43:POKE &HF007,&H34,&H7C:P
OKE &HF035,&H8
2570 CALL &HF000:POKE &HF003,&H94,&H43:POKE &HF007
,&HE4,&H7B
2580 CALL &HF000:CALL &HF13C:GOTO 530

2590 LINE(303,127)-(336,144),PSET,C2,B:PAINT(XX1,Y
Y1),C1,C2
2600 LINE(303,127)-(336,144),PSET,0,B:CALL &HF069:
GOTO 250
2610 LINE(304,128)-(335,143),PSET,C1,BF:GOTO 2600
2620 LINE(287,79)-(352,112),PSET,C2,B:PAINT(XX2,YY
2),C1,C2
2630 LINE(287,79)-(352,112),PSET,0,B:CALL &HF13C:G
OTO 530
2640 LINE(288,80)-(351,111),PSET,C1,BF:GOTO 2630
2650 GOSUB 3410:IF S=0 THEN LOCATE 0,4:PRINT"Devic
e full":PAUSE10:GOTO 860
2660 DAA$=SCRN$(35,6,4):COLOR2:LOCATE 35,6:PRINT D
AA$:COLOR 7
2670 LOCATE 0,4:PRINT"64*32 DOT POINT SAVE (DRIVE"
;DR;):SELEXT FLAME"
2680 GOSUB 3050
2690 DAA$=SCRN$(DX*8,0,2):COLOR 4:LOCATE DX*8,0:PR
INT DAA$:COLOR 7
2700 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 2700
2710 LOCATE DX*8,0:PRINT DAA$
2720 IF A$="6" THEN 2750 ELSE IF A$="4" THEN 2760
2730 IF A$="Z" OR A$="X" THEN 2770 ELSE IF A$=CHR$
(13) THEN 2840
2740 GOTO 2690
2750 IF DX>=9 THEN DX=0:GOTO 2690 ELSE DX=DX+1:GOT
O 2690
2760 IF DX<=0 THEN DX=9:GOTO 2690 ELSE DX=DX-1:GOT
O 2690
2770 F$="":SP=DX:DAA$=SCRN$(SP*8,0,2):COLOR 2:LOCA
TE SP*8,0:PRINT DAA$:COLOR 7
2780 F$="":LOCATE 0,4:PRINT SPC(50):LOCATE 0,4:PRI
NT"INPUT FILE NAME (DRIVE";DR;):";INPUT F$
2790 IF F$="" THEN 2840 ELSE F$=LEFT$(F$,13)
2800 WW$=HEX$(&H4000+SP*8):POKE &HF43A,VAL("&H"+MI
D$(WW$,3,2))
2810 POKE &HF43B,VAL("&H"+MID$(WW$,1,2)):POKE &HF4
4A,&HED,&H78,&HDD,&H77,0
2820 POKE&HF455,&HED,&H78,&HDD,&H77,0:POKE &HF460,
&HED,&H78,&HDD,&H77,0
2830 CALL &HF438:FOR I=0 TO 7:POKE &HF9F8+I,PA(I):
NEXT:SAVEM DR$+F$+".P",&HF9F8,&HFCFF
2840 DAA$=SCRN$(35,6,4):LOCATE 35,6:PRINT DAA$
2850 LOCATE 0,0:PRINT SPC(78):LOCATE 0,4:PRINT SPC
(70):GOTO 60
2860 CLS:SCREEN0,0,0:LOCATE0,4
2870 PRINT"LOAD FILE NAME (";F$+").P) AND SELECT FL
AME NUMBER":GOSUB 3050
2880 DAA$=SCRN$(DX*8,0,2):COLOR 4:LOCATE DX*8,0:PR
INT DAA$:COLOR 7
2890 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 2890
2900 LOCATE DX*8,0:PRINT DAA$
2910 IF A$="6" THEN 2940 ELSE IF A$="4" THEN 2950
2920 IF A$="Z" OR A$="X" THEN 2960
2930 GOTO 3010
2940 IF DX>=9 THEN DX=0:GOTO 2880 ELSE DX=DX+1:GOT
O 2880
2950 IF DX<=0 THEN DX=9:GOTO 2880 ELSE DX=DX-1:GOT
O 2880
2960 SP=DX:DAA$=SCRN$(SP*8,0,2):COLOR 2:LOCATESP*8
,0:PRINT DAA$:COLOR 7:B=0
2970 LOADM DR$+F$+".P"
2980 WW$=HEX$(&H4000+SP*8):POKE &HF43A,VAL("&H"+MI
D$(WW$,3,2))
2990 POKE &HF43B,VAL("&H"+MID$(WW$,1,2)):POKE &HF4
4A,&HDD,&H7E,0,&HED,&H79
3000 POKE&HF455,&HDD,&H7E,0,&HED,&H79:POKE &HF460,
&HDD,&H7E,0,&HED,&H79:CALL &HF438:FOR I=0 TO 7:PA(
I)=PEEK(&HF9F8+I):NEXT
3010 CLS:GOSUB 3020:GOTO 60
3020 LOCATE1,6:PRINT DA$(0);"LOAD SAVE  K
ILL PCG L/S EDIT":LOCATE C1*4+48,6:PRINT"LOCA
TE C2*4+50,6:PRINT"=FOR I=0 TO 7:PALET I,PA(I):NEX
T:RETURN
3030 LOCATE 0,0:PRINT"00 01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 1
9"
3040 LOCATE 0,2:PRINT"20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 3
9":B=0:FOR I=0 TO 100:NEXT:RETURN
3050 LOCATE0,0:PRINT"00 01 02 03
04 05 06 07 08 09":B=
0:FOR I=0 TO 100:NEXT:RETURN
3060 CC=0:BB=2:FOR I=16 TO 26:DEVI$ DR$,I,A$,B$:FO
R II=0 TO 3
3070 IF (ASC(MID$(A$,32*II+1,7))AND 7)=1 THEN D$=A
$:GOSUB 3100
3080 IF (ASC(MID$(B$,32*II+1,7))AND 7)=1 THEN D$=B
$:GOSUB 3100
3090 NEXT:NEXT:DD=BB:EE=CC-1:RETURN
3100 C$=MID$(D$,32*II+15,3):IF C$=AA$OR(KF=1AND(C$
="P "ORC$="E ")))THEN ELSE RETURN
3110 IF CC>3 THEN CC=0:BB=BB+1
3120 LOCATE CC*20,BB:PRINT MID$(D$,32*II+2,13)+".
"+C$:CC=CC+1:RETURN
3130 DAA$=SCRN$(BX*4,CX*2,2):COLOR 4:LOCATE BX*4,C

```



```
X*2:PRINT DAA$:COLOR7
3140 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 3140
3150 IF A$="" THEN 3140
3160 LOCATE BX*4,CX*2:PRINT DAA$
3170 ON VAL(A$) GOTO 3180,3230,3180,3210,3180,3200
,3180,3220
3180 IF A$="Z" OR A$="X" THEN RETURN ELSE IF A$=CH
R$(AHD) THEN 3320
3190 GOTO 3130
3200 IF BX>19 THEN BX=0:GOTO 3130 ELSE BX=BX+1:GO
TO 3130
3210 IF BX<=0 THEN BX=19:GOTO 3130 ELSE BX=BX-1:GO
TO 3130
3220 IF CX<=0 THEN CX=1:GOTO 3130 ELSE CX=CX-1:GOT
O 3130
3230 IF CX>=1 THEN CX=0:GOTO 3130 ELSE CX=CX+1:GOT
O 3130
3240 DAA$=SCRN$(DX*8,0,2):COLOR4:LOCATE DX*8,0:PRI
NT DAA$:COLOR7
3250 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 3250
3260 LOCATE DX*8,0:PRINT DAA$
3270 ON VAL(A$) GOTO 3280,3280,3280,3310,3280,3300
3280 IF A$="Z" OR A$="X" THEN RETURN ELSE IF A$=CH
R$(AHD) THEN 3320
3290 GOTO 3240
3300 IF DX>=9 THEN DX=0:GOTO 3240 ELSE DX=DX+1:GOT
O 3240
3310 IF DX<=0 THEN DX=9:GOTO 3240 ELSE DX=DX-1:GOT
O 3240
3320 LOCATE0,0:PRINT SPC(79):LOCATE0,2:PRINT SPC(7
9)
3330 LOCATE0,4:PRINT SPC(79):GOTO 60
3340 LOCATE 0,4
3350 IF ERR=7 THEN BEEP:PRINT"Out of memory":GOTO
3400
3360 IF ERR=56 THEN BEEP:PRINT"Device I/O error":G
OTO 3400
3370 IF ERR=72 THEN BEEP:PRINT"Write protected":GO
TO 3400
3380 IF ERR=73 THEN BEEP:PRINT"Device offline":GOT
```

```
O 3400
3390 ON ERROR GOTO 0
3400 PAUSE 25:CLS:RESUME 20
3410 DEVI$ DR$,14,A$,B$:S=0
3420 FOR I=1 TO 80:B=ASC(MID$(A$,I+1,1)):IF B=0 TH
EN S=S+1
3430 NEXT:RETURN
3440 COLOR2:LOCATE 31,6:PRINTDA$(6):COLOR 7
3450 LINE (288,160)-(351,191),PSET,0,BF
3460 IF A$="X" THEN 3550
3470 LOCATE 0,4:PRINT"64*32 DOT PCG (DRIVE";DR;"):
SELEXT FLAME"
3480 GOSUB 3050:GOSUB 3240:COLOR 2:LOCATE DX*8,0:P
RINT DAA$:COLOR 7
3490 LOCATE 0,4:INPUT"キャラクターコード ノ ナンバ ンカラ タイキ シマ
スカ? (0 from 223)";CS
3500 IF CS<0 OR CS>223 THEN CS=0:GOTO 3490
3510 CGEN1:FOR Y=0 TO 3:FOR X=0 TO 7:LOCATE X+36,Y
+20:PRINT#0,CHR$(CS)
3520 BC$=HEX$(A$H4000+Y*80+DX*8+X):B$=MID$(BC$,1,2)
:C$=MID$(BC$,3,2)
3530 POKE A$HF487,VAL("&H"+C$),VAL("&H"+B$):POKE A$H
F4A9,CS:CALL A$HF485
3540 CS=CS+1:NEXT:NEXT:CGEN:CLS:GOSUB 3020:BEEP:GO
TO 60
3550 LOCATE 0,4:PRINT"32*16 DOT PCG (DRIVE";DR;"):
SELEXT FLAME"
3560 GOSUB 3030:GOSUB 3130:COLOR 2:LOCATE BX*4,CX*
2:PRINT DAA$:COLOR 7
3570 LOCATE 0,4:INPUT"キャラクターコード ノ ナンバ ンカラ タイキ シマ
スカ? (0 from 247)";CS
3580 IF CS<0 OR CS>247 THEN CS=0:GOTO 3570
3590 CGEN1:FOR Y=0 TO 1:FOR X=0 TO 3:LOCATE X+38,Y
+21:PRINT#0,CHR$(CS)
3600 BC$=HEX$(A$H4000+Y*80+BX*4+CX*8+A$0+X):B$=MID$(
BC$,1,2):C$=MID$(BC$,3,2)
3610 POKE A$HF487,VAL("&H"+C$),VAL("&H"+B$):POKE A$H
F4A9,CS:CALL A$HF485
3620 CS=CS+1:NEXT:NEXT:CGEN:CLS:GOSUB 3020:BEEP:GO
TO 60
```

●リスト4 データ作成プログラム

```
10 ' Pattren Editor DATA サクセイ
20 ' copyright 1985.11/21 Akio.Ono
30 ' Converted (for X1) Yoshihito Tautsumi
40 ' Cooperator Tautomu Moriyama
50 CLEAR &HDC00:DEFINT A-Z
60 FOR I=&HDC00 TO &HDC77
70 READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$)
80 NEXT
90 LINE(0,40)-(639,199),PSET,0,BF
100 FOR I=0 TO 8:POKE &HDCF7+I,PEEK(&HF4F7+I):NEXT
110 FOR I=0 TO 7:PALET I,PEEK(&HF4F7+I):NEXT
120 PRINT
130 PRINT "1. DATA=BRG,BRG,... 4. DATA=B...,R
...,G..."
140 PRINT "2. DATA=BR,BR,BR,... 5. DATA=B...,R
...,B...,R..."
150 PRINT "3. DATA=RG,RG,RG,... 6. DATA=R...,G
...,R...,G..."
160 INPUT "Select (1-6) ? ",A$
170 A=VAL(A$):IF A<1 OR A>6 THEN 160
180 PRINT:PRINT " Wait a moment!"
190 POKE &HDC06,&H40:POKE &HDC15,&HA2:ADR=&HF0FF
200 IF PEEK(&HDCFF)=0 THEN 540
210 ON A GOTO 220,230,250,380,390,410
220 T$="BRG":GOSUB 270:ADR=&HFAFF:GOTO 940
230 POKE &HDC12,2
240 T$="BR ":GOSUB 270:GOTO 940
250 POKE &HDC06,&H80:POKE &HDC12,2
260 T$="RG":GOSUB 270:GOTO 940
270 BC=0:AD=&HDD00
280 FOR I=0 TO 9
290 AD$=HEX$(AD)
300 AD1$=MID$(AD$,1,2):AD2$=MID$(AD$,3,2)
310 POKE &HDC02,VAL("&H"+AD2$),VAL("&H"+AD1$)
320 POKE &HDC05,BC
330 CALL &HDC00
340 BC=BC+8
350 IF A=1 THEN AD=AD+&H300 ELSE AD=AD+&H200
360 NEXT
370 RETURN
380 T$="brg":GOSUB 430:ADR=&HFAFF:GOTO 940
390 POKE &HDC4A,0,0,0,0,0,0,0
400 T$="br ":GOSUB 430:GOTO 940
410 POKE &HDC3E,0,0,0,0,0,0,0
420 T$="rg":GOSUB 430:GOTO 940
430 BC=0:AD=&HDD00
440 FOR I=0 TO 9
450 AD$=HEX$(AD):AD1$=MID$(AD$,1,2):AD2$=MID$(AD$,
3,2)
460 POKE &HDC3C,VAL("&H"+AD2$),VAL("&H"+AD1$)
470 IF A=4 THEN POKE &HDC3F,BC:POKE &HDC45,BC:POKE
&HDC4B,BC
```

```
480 IF A=5 THEN POKE &HDC3F,BC:POKE &HDC45,BC
490 IF A=6 THEN POKE &HDC45,BC:POKE &HDC4B,BC
500 CALL &HDC3A:BC=BC+8
510 IF A=4 THEN AD=AD+&H300 ELSE AD=AD+&H200
520 NEXT
530 RETURN
540 POKE &HDC08,2:POKE &HDC10,4:POKE &HDC53,2:POKE
&HDC5A,4
550 ON A GOTO 560,580,610,720,740,770
560 BC=&H4000:AD=&HDD00:GOSUB 640:BC=&H40A0:GOSUB
640
570 T$="BRG":ADR=&HFAFF:GOTO 940
580 POKE &HDC12,2
590 BC=&H4000:AD=&HDD00:GOSUB 640:BC=&H40A0:GOSUB
640
600 T$="BR ":GOTO 940
610 POKE &HDC12,2
620 BC=&H8000:AD=&HDD00:GOSUB 640:BC=&H80A0:GOSUB
640
630 T$="RG":GOTO 940
640 FOR I=0 TO 19
650 AD$=HEX$(AD):AD1$=MID$(AD$,1,2):AD2$=MID$(AD$,
3,2)
660 BC$=HEX$(BC):B$=MID$(BC$,1,2):C$=MID$(BC$,3,2)
670 POKE &HDC02,VAL("&H"+AD2$),VAL("&H"+AD1$)
680 POKE &HDC05,VAL("&H"+C$),VAL("&H"+B$)
690 CALL &HDC00:BC=BC+4
700 IF A=1 THEN AD=AD+&HC0 ELSE AD=AD+&H80
710 NEXT:RETURN
720 BC=&H4000:AD=&HDD00:GOSUB 800:BC=&H40A0:GOSUB
800
730 T$="brg":ADR=&HFAFF:GOTO 940
740 POKE &HDC4A,0,0,0,0,0,0,0
750 BC=&H4000:AD=&HDD00:GOSUB 800:BC=&H40A0:GOSUB
800
760 T$="br ":GOTO 940
770 POKE &HDC3E,0,0,0,0,0,0,0
780 BC=&H8000:AD=&HDD00:GOSUB 800:BC=&H80A0:GOSUB
800
790 T$="rg":GOTO 940
800 FOR I=0 TO 19
810 AD$=HEX$(AD):AD1$=MID$(AD$,1,2):AD2$=MID$(AD$,
3,2)
820 BC$=HEX$(BC):B$=MID$(BC$,1,2):C$=MID$(BC$,3,2)
830 POKE &HDC3C,VAL("&H"+AD2$),VAL("&H"+AD1$)
840 IF A=4 THEN GOSUB 900:BC=BC+&H4000:GOSUB 930:G
OSUB 910:BC=BC+&H4000:GOSUB 930:GOSUB 920:BC=BC+&H
8000
850 IF A=5 THEN GOSUB 900:BC=BC+&H4000:GOSUB 930:G
OSUB 910:BC=BC+&H4000
860 IF A=6 THEN GOSUB 910:BC=BC+&H4000:GOSUB 930:G
OSUB 920:BC=BC+&H4000
```



```

870 CALL &HDC3A:BC=BC+4
880 IF A=4 THEN AD=AD+&HC0 ELSE AD=AD+&H80
890 NEXT:RETURN
900 POKE &HDC3F,VAL("&H"+C$),VAL("&H"+B$):RETURN
910 POKE &HDC45,VAL("&H"+C$),VAL("&H"+B$):RETURN
920 POKE &HDC4B,VAL("&H"+C$),VAL("&H"+B$):RETURN
930 BC$=HEX$(BC):B$=MID$(BC$,1,2):C$=MID$(BC$,3,2)
:RETURN
940 INPUT"SAVE ノ ヨウ ハ イテスカ? (Y/N)",A$
950 IF A$="N" THEN 1000 ELSE IF A$="Y" THEN ELSE 9
40
960 PRINT"SAVEM "+CHR$(34)+F$+T$+CHR$(34)+",&HDCF7
,"+HEX$(ADR)
970 SAVEM F$+T$,&HDCF7,ADR
980 INPUT"タマスカ?(Y/N)",A$
990 IF A$="N" THEN 1000 ELSE IF A$="Y" THEN END

```

```

1000 RUN"PATTERNEDITOR.Bas"
1010 DATA F3,21,00,F5,01,00,41,16 '/*:*.*.
1020 DATA 04,D5,C5,1E,08,D5,C5,16 '/.ユナ.ユナ.
1030 DATA 08,1E,03,C5,ED,A3,78,C6 '/...xニ
1040 DATA 41,47,1D,20,F7,C1,03,15 '/AG. Bチ..
1050 DATA 20,EF,C1,D1,78,C6,08,47 '/ □チムニ.G
1060 DATA 1D,20,E2,C1,EB,21,50,00 '/. ち "IP.
1070 DATA 09,44,4D,EB,D1,15,20,D1 '/.DM"ム. ム
1080 DATA FB,C9,F3,21,00,DD,01,00 '/*!*!.シ..
1090 DATA 40,CD,52,DC,01,00,80,CD '/@ヘRワ...ヘ
1100 DATA 52,DC,01,00,C0,CD,52,DC '/Rワ...タヘRワ
1110 DATA FB,C9,16,04,D5,C5,1E,08 '/*ノ...ユナ..
1120 DATA C5,16,08,ED,A2,04,03,15 '/... "P...
1130 DATA 20,F9,C1,78,C6,08,47,1D '/ ちチムニ.G.
1140 DATA 20,EE,C1,EB,21,50,00,09 '/ ち "IP..
1150 DATA 44,4D,EB,D1,15,20,DD,C9 '/DM"ム. シ

```

●リスト5 サンプルプログラム

```

10 'Pattern Editor PUT SAMPLE ROUTINE
20 ' Copyright 1985.11/21 Akio.Ono
30 'Converted (for X1) Yoshiheto Tsutsumi
40 'Cooperator Tsutomu Moriyama
50 WIDTH 80:INIT:CLEAR &HDC00:DEFINT A-Z:SCREEN0,0
,0
60 LOADM"PUT SAMPLE .Bin"
80 IF PEEK(&HDCF7)=1 THEN GOSUB 360 ELSE GOSUB 390
90 NO=0:X=0:Y=10
100 POKE &HDCFC,NO,X,Y
110 CALL &HDC00
120 A$=INKEY$
130 IF A$="6" THEN 160
140 IF A$="4" AND X<72 THEN 240
150 GOTO 120
160 FOR NO=0 TO 7
170 CALL &HDC00:POKE &HDCFC,NO:CALL &HDC00
180 FOR I=0 TO 20:NEXT
190 NEXT
200 FOR NO=7 TO 0 STEP -1
210 CALL &HDC00:POKE &HDCFC,NO:CALL &HDC00
220 FOR I=0 TO 20:NEXT

```

```

230 NEXT:X=0:GOTO 120
240 FOR NO=0 TO 7
250 FOR I=0 TO 1
260 CALL &HDC00:POKE &HDCFC,NO,X:CALL &HDC00
270 FOR II=0 TO 10:NEXT
280 X=X+2
290 NEXT:NEXT
300 FOR NO=7 TO 0 STEP -1
310 FOR I=0 TO 4
320 CALL &HDC00:POKE &HDCFC,NO,X:CALL &HDC00
330 X=X+1
340 NEXT:NEXT
350 X=0:GOTO 120
360 POKE &HDC07,0,3,&HFE,&HA:POKE &HDC1F,&H14:POKE
,&HDC2D,&H49:POKE &HDC38,4
370 POKE &HDC3F,8:POKE &HDC67,&HFB
380 RETURN
390 POKE &HDC07,&HC0,0,&HFE,40:POKE &HDC1F,&H16:PO
KE &HDC2D,&H4B:POKE &HDC38,2
400 POKE &HDC3F,4:POKE &HDC67,&HFC
410 RETURN

```

●リスト6 マシン語サブルーチン

```

DC00 3A FC DC 21 00 DD 11 00 FD
DC08 03 FE 0A D0 FE 00 28 04 E9
DC10 19 3D 18 F8 E5 21 00 40 98
DC18 11 50 00 3A FE DC FE 14 7B
DC20 D0 FE 00 28 04 19 3D 18 64
DC28 F8 3A FD DC FE 49 D0 6F 85

```

```

DC30 16 00 19 D1 44 4D F3 26 B6
DC38 04 E5 C5 26 08 E5 26 08 03
DC40 C5 1A ED 68 AD ED 79 13 76
DC48 78 C6 40 47 1A ED 68 AD 05
DC50 ED 79 13 78 C6 40 47 1A 84
DC58 ED 68 AD ED 79 13 C1 03 73

```

```

DC60 25 20 DD C5 DD E1 01 F8 DA
DC68 07 DD 09 DD E5 C1 E1 25 BA
DC70 20 CB DD E1 01 50 00 DD 23
DC78 09 DD E5 C1 E1 50 20 B9 BF
DC80 FB C9 00 FF 00 FF 00 FF 1D

```

PC-8801シリーズ(要ディスク、要FM音源) スクウェアのミュージック・エディタ Ver. 3.0

■このプログラムは、あなたが個人として使用するほかは著作権法上、著作権者に無断で使用できません。COPYRIGHT © 1986 by Shigehiko Sasaki & Square

このプログラムはディスク専用で、PC-8801シリーズ全機種に対応している。ただし、PC-8801/mkIIにはFM音源ボードが必要だ。

じゃ、各プログラムの説明を。まずリスト1。これはミュージック・エディタのローダーだ。そしてリスト2が、FM音源の簡易音色エディタ。次にリスト3、4だが、これはミュージック・エディタ用のマシン語プログラム2本と、FM音源の音色データファイルを作り出すためのプログラムだ。あとで説明するけれど、このプログラムを実行すると、ディスクに新しく3本のプログラムがセーブされるのだ。

リスト1から3まではBASICなので、打ち込んだら間違いがないことを確認して、次のファイル名でディスク

にセーブする。

①リスト1→LOADER

②リスト2→VEDIT

③リスト3→genera

マシン語プログラムのリスト4は、CLEAR,&HBFFF [RETURN] を実行してから、打ち込み、ロード、セーブすること。モニタに入り、打ち込み終わったら、BSAVE "mem",&HC6C0,&H1F40 [RETURN] でディスクにセーブする。

前にも書いたように、この4本のプログラムだけではミュージック・エディタは走らない。generaとmemの2つのプログラムで必要なファイルをジェネレートするのだ。では、その手順を。

LOAD "genera" [RETURN]

CLEAR,&HBFFF [RETURN]

BLOAD "mem" [RETURN]

RUN [RETURN]

これでOK。ディスクのアクセスが終わったあとにFILESをとると、

①MUSIC.MAI (&H7000~&H7AFF)

②MUSIC.SUB (&HE300~&HE5FF)

③VOICE.DAT (&H5F00~&H6FFF)

の3本のファイルが新しくできてゐるはずだ。MUSIC.MAIがミュージック・エディタのメインプログラムで、MUSIC.SUBは割り込みのハンドルーチンやワークエリアなどが入ったサブプログラム。VOICE.DATはFM音源の音色データファイルだ。()内は各ファイルのアドレスだが、VOICE.DATは新しい音色がセーブされるたびに、先頭番地とファイル長が変わる。これで準備完了だ。

RUN "LOADER" RETURN

とすると、必要なファイルが読み込まれ、プログラムが走る。データが完成したらまずアセンブルし、そのあと演奏。コマンドは次の4種類ある。

- ①CMD A……アセンブルの様子を表示しながらアセンブルする。
- ②CMD N……アセンブルの様子を表示せずにアセンブルする。

③CMD P……演奏開始。

④CMD S……演奏ストップ。

演奏データは、

SAVE "ファイル名" RETURN

でBASIC ファイルとしてセーブするか、アセンブルしたデータをマシン語セーブする。ただしこの場合、アセンブル後に表示されるアドレスのデータのほか、ワークエリア (&HE400～

&HE5FF) もセーブしておく必要がある。この2つの領域は、別々にセーブしても、データの先頭番地からE5FFまでをまとめてセーブしてもいい。

また音色エディタは、

RUN "VEDIT" RETURN

で実行する。ただし、これを実行するには、前もってミュージック・エディタを起動しておかなければならない。

●リスト1 ローダー

```
100 'LOADER FOR MUSIC
1000 CLEAR,PEEK(&HEB1F)+PEEK(&HEB20)*256+799
1010 BLOAD "VOICE.DAT"
1020 BLOAD "MUSIC.MAI"
1030 BLOAD "MUSIC.SUB",R
1040 CONSOLE,,0:KEY 2,"CMD "
1050 CLS 3
1060 PRINT"** MUSIC EDITOR V3.0 READY **"
1070 PRINT
1080 PRINT" You can use these commands."
```

```
1090 PRINT
1100 PRINT" CMD A ASSEMBLE CODE WITH STATUS
1110 PRINT" CMD N ASSEMBLE CODE WITHOUT STATUS
1120 PRINT" CMD P PLAY MUSIC
1130 PRINT" CMD S STOP MUSIC
1140 PRINT
1150 PRINT" コマンド プログラム ト CMD カクチャウ BASIC ハ キョウソウ シン
キマセン アシカラス "
```

●リスト2 FM音源簡易音色エディタ

```
10 'VOICE EDITOR
100 DEFINT A-Z:PRINT"Now VOICE DATA LOADING":BLOAD
"VOICE.DAT":OPEN"VOICE.DAT"AS 1:AD=CVI(INPUT$(2,1)):CLOSE:MAX=(&H6FC0-AD)*64
110 CMD N:RESTORE 1000:FOR AD=&HF220 TO &HF25F:READ A$:POKE AD,VAL("&h"+A$):NEXT
120 DIM V(3,9),Z(3):Z(0)=0:Z(1)=2:Z(2)=1:Z(3)=3
130 WIDTH 40,20:CONSOLE 0,25,0,COLOR 0
140 TONE=0:GOSUB 500
150 LOCATE 0,17:LINE INPUT "Command?[Tn,Wr,Py,En,S,v]";I$
160 IF I$>="a" AND I$<="z" THEN I$=CHR$(ASC(I$)-32)
170 IF I$="E" THEN WIDTH 80,25:END
180 IF I$="P" THEN POKE PEEK(&HE402)*256+PEEK(&HE401)+1,TONE:CMD P:GOTO 150
190 IF I$="T" THEN GOSUB 1640:GOSUB 500:GOTO 150
200 IF I$="W" THEN GOSUB 1660:GOSUB 1500:GOTO 150
210 IF I$="S" THEN BSAVE "VOICE.DAT",&H6FC0-MAX*64,MAX*64+64:GOTO 150
220 I1$=LEFT$(I$,2)
230 IF I1$="AL" THEN ALG=VAL(MID$(I$,5,2)):FEEDB=VAL(MID$(I$,10,2)):MASK=VAL(MID$(I$,17,2)):GOTO 350
240 IF I1$="AR" THEN FOR A=0 TO 3:V(A,0)=VAL(MID$(I$,A*4+16,2)):NEXT:GOTO 350
250 IF I1$="DR" THEN FOR A=0 TO 3:V(A,1)=VAL(MID$(I$,A*4+16,2)):NEXT:GOTO 350
260 IF I1$="SR" THEN FOR A=0 TO 3:V(A,2)=VAL(MID$(I$,A*4+16,2)):NEXT:GOTO 350
270 IF I1$="RR" THEN FOR A=0 TO 3:V(A,3)=VAL(MID$(I$,A*4+16,2)):NEXT:GOTO 350
280 IF I1$="KS" THEN FOR A=0 TO 3:V(A,6)=VAL(MID$(I$,A*4+16,2)):NEXT:GOTO 350
290 IF I1$="ML" THEN FOR A=0 TO 3:V(A,7)=VAL(MID$(I$,A*4+16,2)):NEXT:GOTO 350
300 IF I1$="DT" THEN FOR A=0 TO 3:V(A,8)=VAL(MID$(I$,A*4+16,2)):NEXT:GOTO 350
310 IF I1$="SL" THEN FOR A=0 TO 3:V(A,4)=VAL(MID$(I$,A*4+16,2)):NEXT:GOTO 350
320 IF I1$="OL" THEN FOR A=0 TO 3:V(A,5)=VAL(MID$(I$,A*4+16,2)):NEXT:GOTO 350
330 IF I1$="EG" THEN FOR A=0 TO 3:V(A,9)=VAL(MID$(I$,A*4+16,2)):NEXT:GOTO 350
340 GOTO 150
350 LOCATE 19,1:PRINT"NOT READY":GOTO 150
500 AD=&H6FC0-TONE*64:POKE &HF228,AD*256:POKE &HF22C,AD MOD 256
510 DEF USR=&HF220:A=USR(0):AD=&HF280
520 FOR A=0 TO 3:B=PEEK(AD):V(Z(A),7)=B MOD 16:V(Z(A),8)=B*16-3:AD=AD+1:NEXT
530 FOR A=0 TO 3:V(Z(A),5)=PEEK(AD):AD=AD+1:NEXT
540 FOR A=0 TO 3:B=PEEK(AD):V(Z(A),6)=B*64:V(Z(A),0)=B MOD 32:AD=AD+1:NEXT
550 FOR A=0 TO 3:V(Z(A),1)=PEEK(AD):AD=AD+1:NEXT
560 FOR A=0 TO 3:V(Z(A),2)=PEEK(AD):AD=AD+1:NEXT
570 FOR A=0 TO 3:B=PEEK(AD):V(Z(A),4)=B*16:V(Z(A),3)=B MOD 16:AD=AD+1:NEXT
580 FOR A=0 TO 3:V(Z(A),9)=PEEK(AD):AD=AD+1:NEXT
590 B=PEEK(&HF2A0):FEEDB=B*8:ALG=B MOD 8:MASK=PEEK(&HF2A1)*16
```

```
600 CLS:PRINT"* VOICE EDITOR For MUSIC EDITOR V3.0 *
610 PRINT USING"TONE=### MAX=### Ready";TONE,MAX
620 PRINT USING"ALG=# FB=# MASK=###";ALG,FEEDB,MASK
630 PRINT"-- RATE -- OP1 OP2 OP3 OP4"
640 PRINT USING"AR [00-31] ### ## ## ##";V(0,0),V(1,0),V(2,0),V(3,0)
650 PRINT USING"DR [00-31] ### ## ## ##";V(0,1),V(1,1),V(2,1),V(3,1)
660 PRINT USING"SR [00-31] ### ## ## ##";V(0,2),V(1,2),V(2,2),V(3,2)
670 PRINT USING"RR [00-15] ### ## ## ##";V(0,3),V(1,3),V(2,3),V(3,3)
680 PRINT USING"KS [00-03] ### ## ## ##";V(0,6),V(1,6),V(2,6),V(3,6)
690 PRINT"-- OSC --"
700 PRINT USING"ML [00-15] ### ## ## ##";V(0,7),V(1,7),V(2,7),V(3,7)
710 PRINT USING"DT [-3-03] ### ## ## ##";V(0,8),V(1,8),V(2,8),V(3,8)
720 PRINT"-- LEVEL --"
730 PRINT USING"SL [00-15] ### ## ## ##";V(0,4),V(1,4),V(2,4),V(3,4)
740 PRINT USING"OL [000-127] ### ## ## ## ##";V(0,5),V(1,5),V(2,5),V(3,5)
750 PRINT"-- SSG-typeEG --"
760 PRINT USING"EG [00-15] ### ## ## ##";V(0,9),V(1,9),V(2,9),V(3,9)
770 RETURN
1000 DATA F5,E5,D5,C5,DB,70,F5,3E,00,D3,70,21,00,80,11,80
1010 DATA F2,01,40,00,ED,B0,F1,D3,70,C1,D1,E1,F1,C9,00,00
1020 DATA F5,E5,D5,C5,DB,70,F5,3E,00,D3,70,11,00,80,21,80
1030 DATA F2,01,40,00,ED,B0,F1,D3,70,C1,D1,E1,F1,C9,00,00
1500 AD=&H6FC0-TONE*64:POKE &HF248,AD*256:POKE &HF24C,AD MOD 256
1510 DEF USR=&HF240:AD=&HF280
1520 FOR A=0 TO 3:POKE AD,V(Z(A),7)+(V(Z(A),8)+3)*16:AD=AD+1:NEXT
1530 FOR A=0 TO 3:POKE AD,V(Z(A),5):AD=AD+1:NEXT
1540 FOR A=0 TO 3:POKE AD,V(Z(A),6)*64+V(Z(A),0):AD=AD+1:NEXT
1550 FOR A=0 TO 3:POKE AD,V(Z(A),1):AD=AD+1:NEXT
1560 FOR A=0 TO 3:POKE AD,V(Z(A),2):AD=AD+1:NEXT
1570 FOR A=0 TO 3:POKE AD,V(Z(A),4)*16+V(Z(A),3):AD=AD+1:NEXT
1580 FOR A=0 TO 3:POKE AD,V(Z(A),9):AD=AD+1:NEXT
1590 POKE &HF2A0,FEEDB*8+ALG:POKE &HF2A1,MASK*16
1600 A=USR(0):GOTO 600
1610 LOCATE 0,18:LINE INPUT "TONE NUMBER? ";A$
1620 IF A$<>" " THEN TONE=VAL(A$)
1630 RETURN
1640 GOSUB 1610:IF TONE>MAX THEN TONE=MAX
1650 RETURN
1660 GOSUB 1610:IF TONE>MAX THEN MAX=TONE
1670 RETURN
10000 '1 @0T120V15CDEFG1
```


●リスト3 ファイル・ジェネレータ(BASIC)

```
100 'C6C0-E5FF
1000 CLEAR,&HBFFF:DEFINT A-Z
1010 IF PEEK(&HC6C0)<>&HF5 THEN PRINT"モミナテ" hjr ヲ
       ヲ マシヨ"ア"フ"ン"ヲ"ロ"ト"セヨ":END
1020 DEF USR=&HC6C0:A=USR(0)
```

```
1030 BSAVE "VOICE.DAT",&H5F00,&H1100
1040 BSAVE "MUSIC.MAI",&H7000,&HB000
1050 BSAVE "MUSIC.SUB",&HE300,&H3000
1060 END
```

●リスト4 ファイル・ジェネレータ(マシン語)

```
C6C0 F5 E5 D5 C5 21 00 C7 11 F3
C6C8 00 5F 01 00 11 ED B0 21 BD
C6D0 00 D8 11 00 70 01 00 0B FB
C6D8 ED B0 C1 D1 E1 F1 C9 00 68
C6E0 00 00 00 00 00 00 00 00 A6
C6E8 00 00 00 00 00 00 00 00 AE
C6F0 00 00 00 00 00 00 00 00 B6
C6F8 00 00 00 00 00 00 00 00 BE CB
C700 06 E3 36 32 28 1C 29 00 05
C708 DF D0 54 8F 09 0B 07 04 80
C710 03 00 00 00 E5 25 F5 08 E1
C718 00 00 00 00 00 00 00 00 DF
C720 3B F0 00 00 00 00 00 00 12
C728 00 00 00 00 00 00 00 00 EF
C730 00 00 00 00 00 00 00 00 F7
C738 00 00 00 00 00 00 00 00 FF
C740 63 41 52 31 23 14 0F 00 74
C748 DA 5C DD 5F 08 04 0A 0A A1
C750 05 02 04 03 27 36 34 15 CB
C758 00 00 00 00 00 00 00 00 1F
C760 38 F0 00 00 00 00 00 00 4F
C768 00 00 00 00 00 00 00 00 2F
C770 00 00 00 00 00 00 00 00 37
C778 00 00 00 00 00 00 00 00 3F
C780 31 35 32 31 13 46 14 05 82
C788 1F 9E 59 5E 0F 00 00 05 D7
C790 01 12 17 0A AA F9 AF FC D9
C798 00 00 00 00 00 00 00 00 5F
C7A0 23 F0 00 00 00 00 00 00 7A
C7A8 00 00 00 00 00 00 00 00 6F
C7B0 00 00 00 00 00 00 00 00 77
C7B8 00 00 00 00 00 00 00 00 7F
C7C0 38 40 4A 31 20 0D 41 00 E8
C7C8 1F 1F 0F 9F 0C 0A 0A 0F 7C
C7D0 04 04 04 02 1A 06 F6 37 E2
C7D8 00 00 08 00 00 00 00 00 A7
C7E0 3A F0 00 00 00 00 00 00 D1
C7E8 00 00 00 00 00 00 00 00 AF
C7F0 00 00 00 00 00 00 00 00 B7
C7F8 00 00 00 00 00 00 00 00 BF 32
C800 6A 3B 32 54 23 23 00 0F 48
C808 1F 1F 13 13 14 12 08 07 69
C810 02 02 06 07 13 23 37 37 8D
C818 00 00 00 00 00 00 00 00 F4
C820 1C F0 00 00 00 00 00 00 R0
C828 00 00 00 00 00 00 00 00 F0
C830 00 00 00 00 00 00 00 00 F8
C838 00 00 00 00 00 00 00 00 00
C840 5A 34 33 52 2D 2D 00 00 75
C848 99 9E 9E 9E 0C 05 05 05 A8
C850 0D 0B 0B 0A 2D F5 D5 D5 12
C858 00 00 00 00 00 00 00 00 20
C860 3C F0 00 00 00 00 00 00 54
C868 00 00 00 00 00 00 00 00 30
C870 00 00 00 00 00 00 00 00 38
C878 00 00 00 00 00 00 00 00 40
C880 37 0E 35 6A 17 16 0A 00 63
C888 1E DF 1F DF 13 13 0E 0F 8E
C890 1E 0D 1C 0A D8 4C 1B 19 01
C898 00 00 00 00 00 00 00 00 60
C8A0 34 F0 00 00 00 00 00 00 8C
C8A8 00 00 00 00 00 00 00 00 78
C8B0 00 00 00 00 00 00 00 00 70
C8B8 00 00 00 00 00 00 00 00 80
C8C0 30 00 3E 41 0D 1D 14 00 75
C8C8 1F 1F 1F 5F 01 16 0D 14 84
C8D0 00 07 0F 14 25 68 FA F8 41
C8D8 00 00 00 00 00 00 00 00 A0
C8E0 34 F0 00 00 00 00 00 00 CC
C8E8 00 00 00 00 00 00 00 00 B0
C8F0 00 00 00 00 00 00 00 00 B8
C8F8 00 00 00 00 00 00 00 00 D9
C900 2F 37 28 32 00 20 23 00 C0
C908 1F 1F 1F 1F 15 15 13 9F
C910 13 0D 0C 10 26 36 26 29 C0
C918 00 00 00 00 00 00 00 00 E1
C920 3B F0 00 00 00 00 00 00 14
C928 00 00 00 00 00 00 00 00 F1
C930 00 00 00 00 00 00 00 00 F9
C938 00 00 00 00 00 00 00 00 01
C940 3F 30 30 30 0E 13 11 00 0A
C948 1F 1F 1F 1F 0F 18 0F 13 C7
C950 00 00 11 10 08 B8 2C 2C 52
C958 00 00 00 00 00 00 00 00 21
C960 3C F0 00 00 00 00 00 00 55
C968 00 00 00 00 00 00 00 00 31
C970 00 00 00 00 00 00 00 00 39
C978 00 00 00 00 00 00 00 00 41
C980 31 31 31 31 1F 1F 00 00 4B
C988 10 10 10 10 01 01 02 02 97
C990 00 00 00 00 18 18 18 18 B9
C998 00 00 00 00 00 00 00 00 61
C9A0 34 F0 00 00 00 00 00 00 8D
C9A8 00 00 00 00 00 00 00 00 71
C9B0 00 00 00 00 00 00 00 00 79
```

```
C9B8 00 00 00 00 00 00 00 00 81
C9C0 6F 67 51 61 29 30 16 00 80
C9C8 D2 DE DE DE 0C 0E 0F 0A 30
C9D0 0A 0B 0B 01 F7 E7 F7 17 A6
C9D8 00 00 00 00 00 00 00 00 A1
C9E0 3C F0 00 00 00 00 00 00 D5
C9E8 00 00 00 00 00 00 00 00 B1
C9F0 00 00 00 00 00 00 00 00 B9
C9F8 00 00 00 00 00 00 00 00 C1 9A
CA00 68 62 62 62 31 53 25 00 01
CA08 DF DF D4 15 0A 0B 0E 0B 9F
CA10 0F 0F 0F 0F 59 19 F9 19 85
CA18 00 00 00 00 00 00 00 00 E2
CA20 3E F0 00 00 00 00 00 00 18
CA28 00 00 00 00 00 00 00 00 F2
CA30 00 00 00 00 00 00 00 00 FA
CA38 00 00 00 00 00 00 00 00 02
CA40 32 32 32 31 30 1B 1D 00 39
CA48 04 04 04 00 00 00 00 00 1E
CA50 02 02 02 02 05 05 05 05 36
CA58 00 00 00 00 00 00 00 00 22
CA60 3E F0 00 00 00 00 00 00 58
CA68 00 00 00 00 00 00 00 00 32
CA70 00 00 00 00 00 00 00 00 3A
CA78 00 00 00 00 00 00 00 00 42
CA80 65 64 69 60 0A 29 15 00 24
CA88 4D 0C CD 14 02 01 02 01 92
CA90 02 01 02 01 08 56 08 18 DE
CA98 00 00 00 00 00 00 00 00 62
CAA0 3C F0 00 00 00 00 00 00 96
CAA8 00 00 00 00 00 00 00 00 72
CAB0 00 00 00 00 00 00 00 00 7A
CAB8 00 00 00 00 00 00 00 00 82
CAC0 05 05 07 35 1E 25 2A 00 35
CAC8 1D 1D 1D 1F 06 0D 00 00 1B
CADD 00 06 06 07 F4 24 04 05 CE
CAD8 00 00 00 00 00 00 00 00 A2
CAE0 39 F0 00 00 00 00 00 00 D3
CAE8 00 00 00 00 00 00 00 00 B2
CAF0 00 00 00 00 00 00 00 00 BA
CAF8 00 00 00 00 00 00 00 00 C2 BD
CB00 03 88 33 63 23 1C 0A 00 15
CB08 56 54 99 99 05 07 0C D3
CB10 06 06 06 06 64 64 15 65 35
CB18 00 00 00 00 00 00 00 00 E3
CB20 04 F0 00 00 00 00 00 00 DF
CB28 00 00 00 00 00 00 00 00 F3
CB30 00 00 00 00 00 00 00 00 FB
CB38 00 00 00 00 00 00 00 00 03
CB40 6A 41 3A 32 28 1D 33 00 9A
CB48 14 10 14 0E 05 02 08 08 70
CB50 00 00 00 00 99 09 09 19 DF
CB58 00 00 00 00 00 00 00 00 23
CB60 38 F0 00 00 00 00 00 00 53
CB68 00 00 00 00 00 00 00 00 33
CB70 00 00 00 00 00 00 00 00 3B
CB78 00 00 00 00 00 00 00 00 43
CB80 61 6B 61 61 1A 24 0A 00 21
CB88 10 1F 12 1F 06 0F 03 0F DA
CB90 01 06 06 04 03 F2 0C F2 5F
CB98 00 00 00 00 00 00 00 00 63
CBA0 3C F0 00 00 00 00 00 00 97
CBA8 00 00 00 00 00 00 00 00 73
CBB0 00 00 00 00 00 00 00 00 7B
CBB8 00 00 00 00 00 00 00 00 83
CBC0 32 32 31 31 1C 30 2A 00 C7
CBC8 5F 1F 5F 9F 0C 06 0D 0C 3A
CBD0 00 05 06 07 F4 15 15 14 DF
CBD8 00 00 00 00 00 00 00 00 A3
CBE0 39 F0 00 00 00 00 00 00 D4
CBE8 00 00 00 00 00 00 00 00 B3
CBF0 00 00 00 00 00 00 00 00 BB
CBF8 00 00 00 00 00 00 00 00 C3 4D
CC00 63 65 51 63 16 19 0F 00 86
CC08 1D CA 1D 5E 04 04 04 04 46
CC10 01 04 03 03 20 30 03 03 3D
CC18 00 00 00 00 00 00 00 00 E4
CC20 1C F0 00 00 00 00 00 00 F8
CC28 00 00 00 00 00 00 00 00 F4
CC30 00 00 00 00 00 00 00 00 FC
CC38 00 00 00 00 00 00 00 00 04
CC40 3C 31 4F 23 20 1E 39 00 62
CC48 1F 1F DF 9F 0C 02 05 EF
CC50 04 04 04 07 1A 06 F6 27 6C
CC58 00 00 00 00 00 00 00 00 24
CC60 3A F0 00 00 00 00 00 00 56
CC68 00 00 00 00 00 00 00 00 34
CC70 00 00 00 00 00 00 00 00 3C
CC78 00 00 00 00 00 00 00 00 44
CC80 6C 60 69 61 21 07 22 00 2C
CC88 DF 1F 1F DF 04 04 05 01 5E
CC90 04 04 04 02 F7 17 07 AC 2B
CC98 00 00 00 00 00 00 00 00 64
CCA0 3B F0 00 00 00 00 00 00 97
CCA8 00 00 00 00 00 00 00 00 74
```

```
CCB0 00 00 00 00 00 00 00 00 7C
CCB8 00 00 00 00 00 00 00 00 84
CCCO 67 51 69 61 1C 1D 45 00 8C
CCCB 9F 9F 9F 9F 06 0C 0C 0C 34
CCD0 06 06 06 06 01 01 01 05 BC
CCD8 00 00 00 00 00 00 00 00 A4
CCF0 02 F0 00 00 00 00 00 00 9E
CCF8 00 00 00 00 00 00 00 00 B4
CCF0 00 00 00 00 00 00 00 00 BC
CCF8 00 00 00 00 00 00 00 00 C4 DA
CD00 63 61 64 61 1E 1E 1E 00 B0
CD08 DA DC DD DF 08 04 05 0A 62
CD10 05 02 04 03 27 36 14 15 71
CD18 00 00 00 00 00 00 00 00 E5
CD20 38 F0 00 00 00 00 00 00 15
CD28 00 00 00 00 00 00 00 00 F5
CD30 00 00 00 00 00 00 00 00 FD
CD38 00 00 00 00 00 00 00 00 05
CD40 65 63 61 61 19 1B 0C 00 C7
CD48 59 59 59 59 17 14 0E 0E C0
CD50 0A 0B 0B 0C E8 E8 F8 F8 09
CD58 00 00 00 00 00 00 00 00 25
CD60 3C F0 00 00 00 00 00 00 59
CD68 00 00 00 00 00 00 00 00 35
CD70 00 00 00 00 00 00 00 00 3D
CD78 00 00 00 00 00 00 00 00 45
CD80 69 35 26 31 1E 41 19 00 BA
CD88 5F 98 DB 9E 10 0C 07 05 F3
CD90 00 0B 0A 0A BA F6 85 F5 A6
CD98 00 00 00 00 00 00 00 00 65
CDA0 24 F0 00 00 00 00 00 00 81
CDA8 00 00 00 00 00 00 00 00 75
CDB0 00 00 00 00 00 00 00 00 7D
CDB8 00 00 00 00 00 00 00 00 85
CDC0 6B 37 31 01 21 17 15 AE
CDC8 DF 5F DE DE 0E 10 09 07 BD
CDD0 00 05 07 04 FF 0A 1E 17 79
CDD8 00 00 00 00 00 00 00 00 A5
CDE0 1C F0 00 00 00 00 00 00 B9
CDE8 00 00 00 00 00 00 00 00 B5
CDF0 00 00 00 00 00 00 00 00 BD
CDF8 00 00 00 00 00 00 00 00 C5 42
CE00 31 34 32 31 27 33 24 00 14
CE08 5F 5F 13 53 00 0F 0B 0F 23
CE10 00 00 00 00 00 00 0B 49 3B
CE18 00 00 00 00 00 00 00 00 E6
CE20 3B F0 00 00 00 00 00 00 19
CE28 00 00 00 00 00 00 00 00 F6
CE30 00 00 00 00 00 00 00 00 FE
CE38 00 00 00 00 00 00 00 00 06
CE40 61 62 69 64 1F 32 28 00 17
CE48 D9 56 DC 54 0B 0C 0C 06 92
CE50 00 00 0C 00 13 1B 5B 0B BE
CE58 00 00 00 00 00 00 00 00 26
CE60 3A F0 00 00 00 00 00 00 58
CE68 00 00 00 00 00 00 00 00 36
CE70 00 00 00 00 00 00 00 00 3E
CE78 00 00 00 00 00 00 00 00 46
CE80 34 34 34 34 23 0A 0C 00 57
CE88 1F 14 14 14 0A 0B 06 0B D7
CE90 0F 00 00 00 59 19 F9 19 F1
CE98 00 00 00 00 00 00 00 00 66
CEA0 3E F0 00 00 00 00 00 00 9C
CEA8 00 00 00 00 00 00 00 00 76
CEB0 00 00 00 00 00 00 00 00 7E
CEB8 00 00 00 00 00 00 00 00 86
CEC0 06 63 36 33 28 26 33 00 E1
CEC8 DF D0 54 8F 09 0B 07 04 47
CED0 03 00 00 00 E5 25 F5 08 A8
CED8 00 00 00 00 00 00 00 00 A6
CEE0 3B F0 00 00 00 00 00 00 D9
CEE8 00 00 00 00 00 00 00 00 B6
CEF0 00 00 00 00 00 00 00 00 BE
CEF8 00 00 00 00 00 00 00 00 C6 BE
CF00 44 3C 42 36 26 26 19 00 2C
CF08 92 5E 12 59 0A 06 04 05 4B
CF10 02 02 00 00 47 19 08 09 54
CF18 00 00 00 00 00 00 00 00 F7
CF20 1C F0 00 00 00 00 00 00 FB
CF28 00 00 00 00 00 00 00 00 FF
CF30 00 00 00 00 00 00 00 00 FF
CF38 00 00 00 00 00 00 00 00 07
CF40 08 10 04 04 1F 1F 1B 00 C4
CF48 94 92 90 92 02 02 02 02 67
CF50 00 00 00 00 07 05 07 06 38
CF58 00 00 00 00 00 00 00 00 27
CF60 04 F0 00 00 00 00 00 00 23
CF68 00 00 00 00 00 00 00 00 37
CF70 00 00 00 00 00 00 00 00 3F
CF78 00 00 00 00 00 00 00 00 47
CF80 16 03 61 52 11 0A 0A 00 40
CF88 1C 1F 9F 1F 12 0F 0F 0F 8F
CF90 00 00 00 00 FF 0F 0F 0F 8B
CF98 00 00 00 00 00 00 00 00 67
CFA0 1F F0 00 00 00 00 00 00 7E
```


[illegible]

D9C8	FA 3A B1 E5 87 D6 06 4F 1D	DD28	B1 E5 CD 95 74 AF CD BD AA	R088	AF 90 FD 77 00 FD 23 C3 FE
D9D0	45 CD 43 75 0C 44 CD 43 D3	DD30	74 3A B1 E5 3C 32 B1 E5 55	R090	A4 76 FE 51 20 11 FD 36 3D
D9D8	75 FD 78 00 FD 23 DD 77 15	DD38	FE 03 20 EE 01 07 38 CD 31	R098	00 F9 FD 23 CD F8 79 FD FC
D9E0	00 DD 77 04 FD 78 00 FD 89	DD40	43 75 C9 F5 C5 3A B0 E5 27	R0A0	75 00 FD 23 C3 A4 76 FE 00
D9E8	23 F5 E6 0F DD 78 0F 7F	DD48	FE FF 28 1D 79 F5 3A B0 BF	R0A8	40 20 06 FD 36 00 F8 18 31
D9F0	E6 F0 B0 DD 77 0F DD CB 5A	DD50	E5 4F F1 ED 79 DD 78 FE 1B	R0B0	E9 FE 22 20 16 FD 36 00 02
D9F8	05 0E 20 1D 77 D8 08 DD BB 97	DD58	FF 28 0E B7 FA 55 75 0C F1	R0B8	F7 FD 23 CD F8 79 FD 75 5F
DA00	77 08 DD 78 0F E6 0F F6 B4	DD60	ED 41 0D ED 78 B7 FA 63 F1	R0C0	00 FD 23 CD F8 79 FD 23 51
DA08	10 DD 77 0F CD 39 74 DD AC	DD68	75 C1 F1 C9 3A B3 E5 32 39	R0C8	C3 A4 76 FE 53 20 27 FD 1A
DA10	CB 05 FE F1 0F E6 60 47 45	DD70	B0 E5 CD 91 75 3A B4 E5 88	R0D0	36 00 F6 FD 23 CD F8 79 3A
DA18	DD 78 05 E6 8F B0 DD 77 CB	DD78	32 B0 E5 CD 91 75 3A B3 DC	R0D8	FD 75 00 FD 23 06 05 C5 1A
DA20	05 C3 F5 72 F1 87 5F 16 16	DD80	E5 FE 44 20 07 DB 32 F6 AE	R0E0	CD 2A 7A FE 2C 56 79 EC
DA28	00 21 98 E5 19 78 23 66 C0	DD88	80 D3 32 C9 3E FF D3 AA 6D	R0E8	CD F8 79 FD 75 00 FD 23 98
DA30	6F DD 5E 06 DD 56 07 19 0D	DD90	C9 AF 32 B1 E5 CD 96 74 83	R0F0	C1 10 EC C3 A4 76 FE 59 C1
DA38	78 07 07 07 B4 67 3A B1 A5	DD98	CD 6D 74 3A B1 E5 3C 32 61	R0F8	20 17 FD 36 00 F5 FD 23 57 AD
DA40	E5 C6 44 4F 44 CD 43 75 81	DDA0	B1 E5 FE 06 20 EF 01 40 67	R100	CD F8 79 FD 75 00 CD 2A 88
DA48	0D 0D 0D 0D 45 CD 43 75 20	DDA8	7F CD 43 75 0C 79 FE 50 5C	R108	7A FE 2C 56 79 C3 9A 78
DA50	FD 78 00 FD 23 DD 77 00 19	DDB0	20 F7 01 08 00 CD 43 75 32	R110	78 FE 57 20 07 FD 36 00 1B
DA58	DD 77 04 FD 78 00 FD 23 25	DDB8	0C CD 43 75 0C CD 43 75 67	R118	F3 C3 9A 78 FE 4D 20 1E 4A
DA60	F5 E6 0F 47 3A B1 E5 C6 01	DDC0	21 14 E8 22 08 F3 C9 3E DE	R120	FD 36 00 F4 FD 23 CD F8 0D
DA68	40 4F DD E5 E1 23 23 23 DD	DDC8	01 FE AF 32 B8 7A CD 6C F0	R128	79 AF CB 4D 20 02 3E 08 B1
DA70	23 23 23 23 23 DD 5E 0C 40	DDD0	75 21 56 7A CD 7A FD 93	R130	CB 45 20 02 F6 01 FD 77 AE
DA78	7B FE 07 78 CE 1B 74 C5 70	DDD8	2A 1F EB 01 20 03 FD 09 13	R138	00 FD 23 C3 A4 76 FE 48 5C
DA80	47 CD 43 75 C1 0C 0C 0C 0B	DDDE	AF 32 B1 E5 3A B8 7A B7 57	R140	20 09 FD 36 00 FF FD 23 9C
DA88	0C 23 7B FE 05 78 DA 1B 7C	DDDE	28 7A 21 7C 7A CD 3C 7A 9A	R148	C3 A4 76 FE 55 20 07 FD 7D
DA90	74 C5 47 CD 43 75 C1 0C 3C	DDF0	3A B1 E5 3C DD DD 79 CD C9	R150	36 00 FD 23 C3 4F 78 21 AD B1
DA98	0C 0C 0C 23 7B FE 04 7E B4	DDF8	09 E3 CD 45 7A FD 22 BA 26 88	R158	7A CD C3 7A C9 3A B8 7A 6B
DAA0	D4 1B 74 C5 47 CD 43 75 6E	DE00	7A 3A B1 E5 6F 26 00 29 E6	R160	B7 C4 45 7A 3A B9 7A 3C 2D
DAAB	C1 0C 0C 0C 0C 23 7C DD R1	DE08	29 29 29 11 00 BA 19 E5 54	R168	32 B9 7A FE 02 DA 1F 76 1D
DAB0	1B 74 47 CD 43 75 DD CB 8D	DE10	DD R1 2A BA 7A DD 75 01 5D	R170	FD 36 00 FF FD 23 3A BA 8E
DAB8	05 6E 20 13 CD DD 74 3A 20	DE18	DD 74 02 AF 32 B9 7A 3E 9B	R178	E5 3C 32 B1 E5 FE 0C DA 26
DAC0	B1 E5 DD 86 0D 47 0E 28 1D	DE20	08 32 BC 7A 3E 04 32 BD 9F	R180	E4 75 21 90 7A CD 3C 7A 68
DAC8	CD 43 75 DD CB 05 FE F1 C3	DE28	7A 32 BC 7A DD 21 01 00 E9	R188	2A 1F EB 01 20 03 09 CD 97
DAD0	0F E6 60 47 DD 7E 05 E6 8C	DE30	FD 2A BA 7A 3A B8 7A B7 8C	R190	E7 79 3E 2D CD 09 E3 FD A2
DAD8	8F B0 DD 77 05 18 16 CD 45	DE38	28 17 21 89 7A CD 3C 7A FC	R198	E5 E1 2B CD E7 79 CD 45 F9
DAE0	6D 74 DD 7E 05 E6 8F DD 4D	DE40	3A B9 7A C6 31 CD 09 E3 3B	R1A0	7A C9 7C B5 20 06 3A BD 12
DAE8	77 05 FD 78 00 FD 23 DD B6	DE48	06 03 3E 20 CD 09 E3 10 56	R1A8	7A 6F 26 00 06 FF 3E 60 3B
DAF0	77 00 DD 77 04 FD E5 E1 6C	DE50	F9 DD 7E 00 DD B6 01 CA E0	R1B0	04 95 30 FC DD 7E 00 FE AF
DAF8	DD 75 01 DD 74 02 3A B1 53 8B	DE58	5D 79 DD 7E 04 FE 3A 20 C3	R1B8	2E 20 07 DD 23 78 CB 3F 70
DB00	E5 3C 32 B1 E5 FE 06 C2 8A	DE60	1F DD 7E 05 FE 8F 20 18 82	R1C0	80 47 3A BF 7A 80 32 BF 4C
DB08	87 70 C9 CD 6D 74 18 E5 4E	DE68	DD 7E 06 FE E9 20 11 DD 9C	R1C8	7A C9 F5 B6 0F CD DD 79 F9
DB10	FD 78 00 FD 23 DD 77 03 DD	DE70	7E 07 CD 33 7A 47 3A B1 7F	R1D0	5F F1 E6 0F 0F 0F 0F 13
DB18	C3 62 71 FD 6E 00 FD 23 14	DE78	E5 3C DD DD 79 B8 28 0B 85	R1D8	CD DD 79 57 C9 FE 0A 30 34
DB20	FD 66 00 E5 FD E1 C3 62 48	DE80	DD 6E 00 DD 66 01 E5 DD AF	R1E0	03 F6 30 C9 C6 37 C9 7C F5
DB28	71 FD 7E 00 FD 23 DD BE AA	DE88	E1 18 C6 3A B8 7A B7 28 70	R1E8	CD EC 79 7D CD CA 79 7A 02
DB30	03 28 E8 FD 23 FD C3 21	DE90	0E DD 6E 02 DD 66 03 CD CD	R1F0	CD 09 C3 7B CD 09 E3 C9 87
DB38	62 71 FD 7E 00 FD 23 DD 5E	DE98	06 E3 3E 20 CD 09 E3 11 87	R1F8	DD 7E 00 FE 2D 20 DD DD 69 30
DB40	BE 03 20 D7 18 ED FD 7E 53	DEA0	08 00 DD 19 CD 2A 7A B7 A4	R200	23 CD 0C 7A 7C 2F 67 7D E7
DB48	00 FD 23 DD BE 03 28 E3 EC	DEA8	28 A7 FE 41 DA 71 77 FE 54	R208	2F 6F 23 C9 21 00 00 DD 72
DB50	38 E1 DD 34 03 18 CA FD 31	DEB0	48 D2 71 77 F5 3A BE 7A F7	R210	7E 00 FE 30 D8 FE 3A DD 7E
DB58	7E 00 FD 23 32 B2 E5 C3 5D	DEB8	47 3E FA 66 0C 10 FC 47 3A	R218	DD 23 29 E5 29 29 D1 19 44
DB60	62 71 DD 7E 05 E6 80 FD D1	DECO	F1 D6 41 21 4F 7A 16 00 A6	R220	D6 30 E5 6F 7C CR 00 67 AD
DB68	B6 00 FD 23 DD 77 05 C3 35	DEC8	5F 19 7E 80 47 DD 7E 00 BE	R228	18 E5 DD 7E 00 DD 23 FE 60
DB70	62 71 FD 7E 00 FD 23 CD 86	DED0	FE 2B 20 03 04 DD 23 FE FC	R230	20 28 F7 FE 61 D8 FE 7B 01
DB78	BD 74 C3 62 71 FD 6E 00 85	DED8	2D 20 03 05 DD 23 FD 70 78	R238	D0 D6 20 C9 7E 23 B7 CB C9
DB80	FD 23 FD 66 00 FD 23 DD DB	DEE0	00 FD 23 AF 32 BF 7A CD C5	R240	CD 09 E3 18 F7 3B 0D CD 02
DB88	75 06 DD 74 07 C3 62 71 CC	DEE8	F8 79 CD A2 79 DD 7E 00 7A	R248	09 E3 3E 0A C3 09 E3 09 16
DB90	3A B1 E5 FE 03 30 0F FD 78	DEFO	FE 5F 20 04 DD 23 18 EF 56	R250	0B 00 02 04 05 07 2A 2A C3
DB98	23 FD 23 FD 23 FD 23 FD F3	DEF8	3A BF 7A FD 77 00 FD 23 DD 24	R258	20 4D 20 43 4F 44 45 20 0F
DBA0	23 FD 23 C3 62 71 DD E5 16	DF00	AF 32 BF 7A DD 7E 00 FE 52	R260	41 53 53 45 4D 42 4C 45 8E
DBA8	E1 11 08 00 19 B8 FD E5 63	DF08	26 20 0C DD 23 3A BF 7A AC	R268	52 20 56 55 72 73 69 6F 34
DBB0	E1 01 06 00 ED B0 E5 FD F2	DF10	F6 80 32 BF 7A 18 DD FE D3	R270	6E 20 33 2E 30 30 20 2A BE
DBB8	E1 C3 62 71 FD 4E 00 FD 52	DF18	5E 20 0C DD 23 3A BF 7A F4	R278	2A 0D 0A 00 43 48 41 4E B5
DBC0	23 FD 66 00 FD 23 CD 43 31	DF20	F6 40 32 BF 7A 18 DD FE 93	R280	45 4C 20 4E 6F 2E 20 23 41
DBC8	75 C3 62 71 3A B1 E5 FE 7C	DF28	2C 3A BC 7A 26 00 6F 20 58	R288	00 20 50 41 53 53 2D 00 EE
DBD0	03 30 05 FD 23 C3 62 71 99	DF30	05 DD 23 CD F8 79 E5 DD 14	R290	0D 0A 43 6F 6D 70 6C 65 E9
DBD8	3A B0 E5 4F 3E 07 BD 79 7C	DF38	7E 00 FE 26 20 0C DD 23 FE	R298	74 65 2E 20 20 20 4F 62 92
DBE0	0C DD 78 F5 3A B1 E5 D6 C7	DF40	3A BF 7A F4 5E 0C 32 BF 7A	R2A0	6A 65 63 74 20 41 44 52 1F
DBE8	02 47 3E 7B 07 10 FD 47 20	DF48	18 ED FE 5E 20 0C DD 23 B4	R2A8	45 53 53 20 00 45 72 72 BE
DBF0	F1 A0 F5 3A B1 E5 D6 02 F9	DF50	3A BF 7A F6 20 32 BF 7A 43	R2B0	6F 72 21 21 07 0D 0A 00 D3
DBF8	47 FD 78 00 FD 23 0F 07 CB 72	DF58	18 DD E1 7C B5 20 06 3A 9E	R2B8	FE 41 D8 FE 5B 30 C3 CB 08
DC00	10 FD 47 F1 B0 47 0E 07 2D	DF60	BC 7A 6F 26 00 3A BF 7A 7D	R2C0	EF C9 FE 61 D8 FE 7B DD 0A
DC08	CD 43 75 C3 62 71 FD 46 42	DF68	B5 FD 77 00 FD 23 C3 A4 P7	R2C8	CB AF C9 3A CA E5 07 CB 56
DC10	00 FD 23 0E 06 CD 43 75 A5	DF70	76 FE 52 20 26 FD 36 00 8E	R2D0	CD 93 35 FE 13 CC 83 35 CC
DC18	C3 62 71 E5 D5 C5 2F 04 3C	DF78	60 FD 23 AF 32 BF 7A CD BE	R2D8	EX 03 C0 C3 B5 BF 3E 20 00
DC20	21 00 00 5F 16 00 19 10 BB	DF80	F8 79 CD A2 79 DD 7E 00 13	R2E0	18 02 3E 0D CD 0D 3E FD 3D
DC28	FD 06 0E CB 3C CD 1D 10 0C	DF88	FE 5F 20 04 DD 23 18 EF EF	R2E8	0D C0 3E 0A CD 0D 3E 3E 35
DC30	FA 7D 2F E6 1F C1 D1 R1 2A	DF90	3A BF 7A FD 77 00 FD 23 76	R2F0	0D C9 CD 4A BD DD CB 00 BE
DC38	C9 F5 C5 D5 E5 21 00 00 72	DF98	C3 A4 76 FE 2A 20 11 CD 7A	R2F8	4E C8 F5 CD 1D BE 20 FB A8 94
DC40	DD 5E 0E 16 00 DD 78 0F E5	DFA0	F8 79 29 11 00 7E 19 FD BE	R300	C3 0C E3 C3 83 E3 C3 AR 2F
DC48	E6 0F 3C 47 19 10 FD 3A FC	DFA8	E5 D1 73 23 72 C3 A4 76 22	R308	E3 C3 0E E3 E5 F5 C5 CB C3
DC50	B1 E5 C6 05 F5 3A B0 E5 51	DFB0	FE 4C 20 10 CD F8 79 7C C3	R310	40 47 DB 44 B8 28 0C 3E C8
DC58	4F F1 ED 79 0C 4D 40 4F 62	DFB8	B5 20 02 2E 04 7D 32 BD 0C	R318	44 32 B3 E5 3E AR 32 B4 D5
DC60	78 BC 28 04 44 CD 43 75 65	DFC0	7A C3 A4 76 FE 4F 20 10 73	R320	E5 18 0A 3E AR 32 B3 B5 BA
DC68	E1 D1 C1 F1 C9 F5 DD CB 0E	DFC8	CD F8 79 7C B5 20 02 2E 66	R328	3E FF 32 B4 E5 21 37 R3 A0
DC70	05 78 28 1F DD CB 05 BE 81	DFD0	04 7D 32 BE 7A C3 A4 76 77	R330	22 B7 EE C1 F1 E1 C9 CA 4E
DC78	3A B1 E5 FE 03 30 0A C5 24	DFD8	FE 56 20 10 CD F8 79 7C F5	R338	93 03 23 R5 21 00 70 FE 48
DC80	47 08 28 CD 43 75 C1 18 37	DFE0	B5 20 02 2E 08 7D 32 BC 37	R340	50 28 19 21 06 70 FE 53 9C
DC88	0A DD 7E 0F E6 0F F6 40 03	DFE8	7A C3 A4 76 FE 3E 20 0F 89	R348	28 12 21 09 70 FE 41 28 66
DC90	DD 77 0F F1 C9 F5 C5 D5 18	DFFO	3A BE 7A C3 32 BE 7A FE E5	R350	0B 21 0C 70 FE 4E 28 04 53
DC98	E5 21 C0 R4 11 60 00 3A C9	DFR8	09 CA 56 79 C3 A4 76 FE 54 F0	R358	E1 C3 93 03 F3 FD E5 DD 27
DCA0	B0 E5 47 3A B3 E5 B8 28 0A	E000	3C 20 0D 3A BE 7A 3D 32 2A	R360	E5 D5 C5 F5 3A C2 E6 F5 8E
DCA8	01 5F 3A B1 E5 07 07 83	E008	BE 7A CA 56 79 C3 A4 76 9E	R368	F6 02 32 C2 E6 D3 31 CD RE
DCB0	07 19 16 00 19 E5 DD E1 C4	E010	FE 3D 20 11 FD 36 00 FE 8D	R370	82 C3 F1 32 C2 E6 D3 31 87
DCB8	E1 D1 C1 F1 C9 DD E5 E5 68	E018	FD 23 CD F8 79 FD 75 00 C8	R378	F1 C1 D1 DD E1 FD R1 E1 58
DCB0	D6 C5 F5 3A B1 E5 FE 03 FC	E020	FD 23 C3 A4 76 FE 4A 20 65	R380	FB C9 F9 F5 C5 D5 E5 DD 61
DCC8	30 50 CD 6D 74 F1 5E 26 DE	E028	1E FD 36 00 FD FD 23 CD 43	R388	E5 FD F5 3A C2 E6 F5 F6 FD
DCD0	00 6F 06 06 29 10 FD EB 48	E030	F8 79 29 11 00 7E 19 5E B0	R390	02 32 C2 E6 D3 31 CD 03 23
DCD8	21 0C 6F B7 ED E5 85 3A 19	E038	23 56 FD 73 00 FD 23 FD 1E	R398	70 F1 32 C2 E6 D3 31 3A F4
DCDE	B1 E5 C6 30 4F 46 79 E6 3C	E040	72 00 FD 23 C3 A4 76 FE 8D	R400	C3 E6 D3 B4 FD D1 DD E1 7F
DCDE	0F FE 40 20 02 06 7F CD 66	E048	5A 20 18 FD 36 00 FC FD R6	R3A8	E1 D1 C1 F1 F9 C9 E5 21 B9
DCF0	43 75 0C 0C 0C 23 79 50	E050	23 CD F8 79 FD 75 00 FD 00	R3B0	C2 28 22 E7 E3 E1 F5 3A 79
DCF8	FE B3 38 E9 E1 23 23 70	E058	23 CD 2A 7E 2C 2C 56 0E	R3B8	C2 E6 32 E9 R3 E6 F9 32 52
DD00	23 01 08 00 DD 19 DD E5 D1	E060	79 18 CC FE 4E 20 06 FD 0C	R3C0	C2 E6 D3 31 DB 71 32 EA B7
DD08	D1 01 04 00 ED B0 01 18 71	E068	36 00 FE 18 E2 FE 54 20 E5	R3C8	E3 3E FF D3 71 F1 CD E6 B3
DD10	00 09 78 23 E6 02 12 13 A9	E070	21 FD 36 00 FD 23 CD 8B	R3D0	E3 3E FF D3 71 F1 CD E6 B3
DD18	7E 12 F1 C1 D1 E1 DD E1 A7	E078	F8 79 11 58 22 06 00 04 E8	R3D8	E9 E3 32 C2 E6 D3 31 C9 2E
DD20	C9 0E 2D CD 43 75 AF 32 67	E080	7B 95 5F 7A 9C 57 30 F7 63	R3E0	E5 21 A4 59 18 CC C3 00 6D


```
E3E8 00 00 00 00 00 00 00 00 CB
E3F0 00 00 00 00 00 00 00 00 D3
E3F8 00 00 00 00 00 00 00 00 DB E5
E400 01 FF E5 00 00 08 00 00 D1
E408 00 00 00 00 00 00 00 00 EC
E410 01 FF E5 00 00 08 00 00 E1
E418 00 00 00 00 00 00 00 00 FC
E420 01 FF E5 00 00 08 00 00 F1
E428 00 00 00 00 00 00 00 00 OC
E430 01 FF E5 00 00 08 00 00 01
E438 FF 00 00 00 00 FF 00 00 1A
E440 01 FF E5 00 00 08 00 00 11
E448 FF 00 00 00 00 FF 00 00 2A
E450 01 FF E5 00 00 08 00 00 21
E458 FF 00 00 00 00 FF 00 00 3A
E460 01 FF E5 00 00 08 00 00 31
E468 00 00 00 00 00 00 00 00 4C
E470 01 FF E5 00 00 08 00 00 41
E478 00 00 00 00 00 00 00 00 5C
E480 01 FF E5 00 00 08 00 00 51
E488 00 00 00 00 00 00 00 00 6C
E490 01 FF E5 00 00 08 00 00 61
E498 FF 00 00 00 00 FF 00 00 7A
```

```
E4A0 01 FF E5 00 00 08 00 00 71
E4A8 FF 00 00 00 00 FF 00 00 8A
E4B0 01 FF E5 00 00 08 00 00 81
E4B8 FF 00 00 00 00 FF 00 00 9A
E4C0 00 00 E5 00 00 08 00 00 92
E4C8 20 1E 39 00 02 F0 00 00 15
E4D0 00 00 E5 00 00 08 00 00 A2
E4D8 20 1E 39 00 02 F0 00 00 25
E4E0 00 00 E5 00 00 08 00 00 B2
E4E8 20 1E 39 00 02 F0 00 00 35
E4F0 00 00 E5 00 00 08 00 00 C2
E4F8 FF 00 00 00 00 FF 00 00 DA 01
E500 00 00 E5 00 00 08 00 00 D3
E508 FF 00 00 00 00 FF 00 00 EB
E510 00 00 E5 00 00 08 00 00 E3
E518 FF 00 00 00 00 FF 00 00 FB
E520 00 00 E5 00 00 08 00 00 F3
E528 20 1E 39 00 02 F0 00 00 76
E530 00 00 E5 00 00 08 00 00 03
E538 20 1E 39 00 02 F0 00 00 86
E540 00 00 E5 00 00 08 00 00 13
E548 20 1E 39 00 02 F0 00 00 96
E550 00 00 E5 00 00 08 00 00 23
```

```
E558 FF 00 00 00 00 FF 00 00 3B
E560 00 00 E5 00 00 08 00 00 33
E568 FF 00 00 00 00 FF 00 00 4B
E570 00 00 E5 00 00 08 00 00 43
E578 FF 00 00 00 00 FF 00 00 5B
E580 E8 0E 12 0E 48 0D 89 0C 65
E588 D5 0B 2B 0B 8A 0A F3 09 13
E590 64 09 DD 08 5E 08 E6 07 1A
E598 6A 02 8F 02 B6 02 DF 02 13
E5A0 0B 03 39 03 6A 03 9E 03 DD
E5A8 D5 03 10 04 4E 04 8F 04 5E
E5B0 44 00 B4 44 4E 00 00 00 79
E5B8 00 00 00 00 00 00 00 00 9D
E5C0 00 00 00 00 00 00 00 00 A5
E5C8 00 00 00 00 00 00 00 00 AD
E5D0 00 00 00 00 00 00 00 00 B5
E5D8 00 00 00 00 00 00 00 00 BD
E5E0 00 00 00 00 00 00 00 00 C5
E5E8 00 00 00 00 00 00 00 00 CD
E5F0 00 00 00 00 00 00 00 00 D5
E5F8 00 00 00 00 00 00 00 FF DC 8E
```

PC-8801シリーズ、X1シリーズ共用(要ディスク) ログイン版ドラゴン スレイヤー マップデータ

■このプログラムは、あなたが個人として使用するほかは著作権法上、著作権者に無断で使用できません。COPYRIGHT © 1986 by NIHON FALCOM

このプログラムは、4月号に掲載した『ログイン版ドラ・スレ』用の、PC-8801シリーズ、X1シリーズ共用マップデータだ。『ログイン版〜』の本体プログラムをセーブしたマスターディスクとプレイヤーディスクがないと動作しないので注意してくれ。また、ロード、セーブ方法がPC-8801とX1では異なるので、各機種の項目を熟読すること。遊び方はログイン4月号の192ページ〜199ページを参照のこと。

●PC-8801シリーズ(PC-8801mkIISR/TR/FR/MRでは、V1・Hモードを使用すること)

- ①ディスクBASICでマシンを起動し、
CLEAR, &HBFFF [RETURN]
- ②モニタから、リスト1のマップデー

タ7を入力し、マスターディスクにセーブする。コマンドは、

BSAVE "MZ7", &HC000, &H2000 [RETURN]

- ③リスト1をセーブしたマスターディスクをドライブ1に入れ、

RUN "mapset" [RETURN]

- ④画面の指示に従い面番号「7」を入力。
7 [RETURN]

- ⑤メッセージが表示されたら、プレイヤーディスクに入れ替え [RETURN]

※リスト2のデータも同様に入力、セーブする。ただし、②の命令中の、「MZ7」は「MZ8」に、④の面番号は「8」に変更して入力すること。

●X1シリーズ(ディスクBASICはCZ-8FB01を使用すること)

- ①ディスクBASICでマシンを起動し、

CLEAR &HBFFF [RETURN]

- ②モニタから、リスト1のマップデータ7を入力し、マスターディスクにセーブする。コマンドは、

SAVEM "MZ7", &HC000, &HDFFF [RETURN]

- ③リスト1をセーブしたマスターディスクをドライブ0に入れ、

RUN "mapset" [RETURN]

- ④画面の指示に従い面番号「7」を入力。
7 [RETURN]

- ⑤メッセージが表示されたら、プレイヤーディスクに入れ替え [RETURN]

※リスト2のデータも同様に入力、セーブする。ただし、②の命令中の、「MZ7」は「MZ8」に変更。④で入力する面番号「7」は「8」に変更して入力すること。

●リスト1 マップデータ7

```
C000 10 0D 0D 0D 0D 10 10 0D 31
C008 0D 0D 10 01 00 00 00 01 F4
C010 00 00 00 00 00 00 00 01 D1
C018 00 01 00 00 00 00 00 01 DA
C020 00 01 00 00 00 00 01 00 E2
C028 00 00 00 00 01 00 00 00 E9
C030 01 00 00 00 00 00 00 01 F2
C038 00 00 00 00 00 00 01 00 F9
C040 01 00 01 00 01 00 00 00 03
C048 00 00 00 00 00 00 00 00 08
C050 0D 00 01 01 00 01 00 01 21
C058 01 00 0D 01 00 01 00 01 29
C060 00 01 01 00 01 00 01 01 25
C068 00 01 00 01 01 01 00 00 2C
C070 00 00 00 01 01 01 00 01 34
C078 00 01 01 00 01 00 01 01 3D
C080 01 00 01 01 01 00 00 00 44
C088 00 01 00 01 00 01 00 01 4C
C090 00 01 00 01 00 00 01 01 54
C098 00 01 00 01 01 01 01 01 5E
C0A0 0D 01 0D 0D 0D 10 0D 0D 5F
C0A8 10 01 0D 01 00 01 00 00 88
C0B0 00 01 00 00 01 00 00 00 72
C0B8 00 01 00 01 11 01 00 01 8D
C0C0 00 01 00 00 00 00 01 00 82
C0C8 00 01 00 00 01 00 00 00 8A
C0D0 00 00 00 00 01 00 01 01 93
C0D8 00 01 00 00 00 00 01 00 9A
C0E0 01 00 01 00 01 00 01 00 A4
C0E8 00 01 00 00 00 00 00 01 AA
C0F0 0D 01 0D 01 01 00 01 01 CF
```

```
C0F8 0D 01 0D 01 00 01 00 01 D6 D1
C100 01 01 00 01 01 00 01 00 C6
C108 01 01 00 01 00 00 00 01 CD
C110 00 01 01 00 01 00 00 01 D5
C118 01 01 00 01 00 00 01 00 DD
C120 01 00 01 00 01 00 01 00 E5
C128 00 01 00 01 00 01 00 01 ED
C130 00 01 00 01 00 00 01 00 F4
C138 00 01 00 01 01 01 00 01 FE
C140 0D 00 0D 01 00 00 00 01 1D
C148 0D 00 0D 01 00 01 00 00 25
C150 00 00 00 00 00 00 00 00 11
C158 00 01 00 01 01 00 01 00 1D
C160 01 00 00 00 01 01 00 01 25
C168 00 00 00 01 00 01 00 00 2B
C170 01 00 01 00 01 00 01 00 35
C178 01 00 00 01 00 00 01 00 3C
C180 01 00 01 00 01 00 01 01 46
C188 00 01 00 01 0C 01 00 00 58
C190 10 01 10 00 00 02 00 00 74
C198 10 01 10 01 00 01 00 01 7D
C1A0 00 01 01 00 00 01 00 01 65
C1A8 01 00 00 00 01 00 01 00 6C
C1B0 00 01 00 00 01 00 00 00 73
C1B8 00 00 01 00 00 01 00 01 7C
C1C0 00 00 00 00 01 00 00 01 83
C1C8 00 01 00 01 00 01 00 01 8D
C1D0 00 03 00 01 00 00 01 00 96
C1D8 00 01 00 01 00 01 00 01 9D
C1E0 0D 0D 0D 01 00 00 00 01 BD
C1E8 0D 0D 0D 01 00 01 00 01 C6
```

```
C1F0 00 01 00 01 00 00 00 01 B4
C1F8 01 00 01 00 01 00 01 00 BD 20
C200 01 00 00 01 00 00 01 01 C6
C208 00 01 00 00 01 01 00 01 CE
C210 00 01 00 00 01 00 00 01 D5
C218 00 01 00 00 00 00 01 00 DC
C220 01 00 01 00 01 00 01 01 E7
C228 00 01 00 01 00 01 00 01 EE
C230 0D 01 0D 01 01 00 01 01 11
C238 0D 01 0D 01 00 00 00 01 17
C240 00 00 00 00 01 00 01 00 04
C248 00 00 00 00 00 00 01 00 0B
C250 00 00 01 00 01 00 01 00 15
C258 00 00 01 00 01 00 00 01 1D
C260 01 01 00 01 01 00 01 00 27
C268 01 00 00 01 00 01 00 01 2E
C270 00 01 00 01 00 00 00 00 34
C278 00 01 00 01 00 01 00 01 3E
C280 00 01 0D 0D 0D 10 0D 0D A1
C288 10 01 0D 01 00 01 00 01 6B
C290 00 01 00 01 00 00 00 00 54
C298 01 01 01 00 01 01 01 00 60
C2A0 01 00 00 01 01 00 01 00 66
C2A8 01 01 01 00 01 01 00 00 6F
C2B0 01 00 00 00 00 00 00 01 74
C2B8 00 01 00 01 00 00 01 00 7D
C2C0 01 00 01 00 01 00 01 01 87
C2C8 00 01 00 00 00 01 01 01 8E
C2D0 0D 00 01 01 00 01 00 01 A3
C2D8 01 00 0D 01 00 01 00 01 AB
C2E0 00 01 01 00 01 00 01 00 A6
```


C2E8	01	00	01	00	01	00	00	00	AD	C648	00	01	00	00	01	00	01	00	11	C9A8	00	00	00	00	00	00	00	00	71
C2F0	01	00	01	00	01	00	00	00	B5	C650	00	00	00	00	00	00	01	17	C9B0	00	00	00	00	00	00	01	00	7A	
C2F8	01	00	01	01	00	00	01	01	B7 3A	C658	01	01	00	01	00	00	01	22	C9B8	00	01	01	01	01	17	17	17	CA	
C300	01	00	00	01	00	01	00	01	CF	C660	00	01	00	01	00	01	00	2A	C9C0	17	17	17	00	00	01	00	00	CF	
C308	00	00	00	01	00	01	00	01	CE	C668	00	00	01	01	00	00	01	31	C9C8	00	00	00	00	00	00	00	00	91	
C310	00	01	00	01	00	00	00	01	D6	C670	01	00	00	01	00	01	01	3B	C9D0	00	00	00	00	00	00	00	00	99	
C318	00	01	01	01	01	01	00	01	E1	C678	00	00	00	00	01	00	01	40	C9D8	00	00	00	00	00	00	00	00	A1	
C320	10	0D	0D	0D	0D	10	0D	0D	51	C680	00	01	00	00	01	01	01	4B	C9E0	00	00	00	00	00	00	00	00	A9	
C328	0D	0D	10	00	00	01	00	00	16	C688	00	01	00	01	00	01	00	52	C9E8	00	00	00	00	00	00	00	00	B1	
C330	00	01	00	01	00	00	00	01	F6	C690	00	01	00	01	00	01	00	5A	C9F0	00	00	00	00	00	00	00	00	B9	
C338	00	00	01	00	00	00	01	01	FE	C698	00	00	00	00	01	00	01	60	C9F8	00	00	00	00	00	00	00	00	C1 97	
C340	00	00	01	00	01	00	01	00	06	C6A0	01	01	00	01	00	01	00	6A	CA00	00	00	00	00	00	00	01	01	CC	
C348	01	00	00	00	00	01	00	00	0D	C6A8	00	00	00	00	00	00	00	6E	CA08	01	01	01	01	01	17	17	17	1C	
C350	00	00	01	01	01	00	00	01	17	C6B0	00	01	00	00	00	00	00	77	CA10	17	17	17	17	00	01	00	00	37	
C358	00	00	01	00	00	01	00	01	1D	C6B8	00	01	00	00	00	01	00	80	CA18	00	00	00	00	00	00	00	00	E2	
C360	01	00	01	00	01	01	01	01	29	C6C0	00	00	01	01	00	00	00	88	CA20	00	00	00	00	00	00	00	00	EA	
C368	00	00	00	00	01	00	00	01	2D	C6C8	00	01	00	00	00	00	00	8F	CA28	00	00	00	00	00	00	00	00	F2	
C370	01	00	01	01	01	00	01	01	31	C6D0	00	00	00	00	00	00	00	96	CA30	00	00	00	00	00	00	00	00	FA	
C378	01	01	01	01	00	01	01	01	41	C6D8	00	00	00	00	00	00	01	9F	CA38	00	02	00	00	00	00	00	00	04	
C380	00	01	00	00	00	01	00	00	45	C6E0	01	01	01	01	01	01	01	AE	CA40	00	00	00	00	00	00	00	00	0A	
C388	01	01	00	00	01	00	01	00	4F	C6E8	01	01	01	01	01	01	01	B6	CA48	00	00	00	00	00	00	00	00	12	
C390	00	01	00	00	00	00	01	00	55	C6F0	01	01	01	01	01	01	01	BE	CA50	00	00	00	00	00	00	01	01	1D	
C398	00	00	01	00	00	00	01	01	5F	C6F8	01	01	01	01	01	01	01	C6 7B	CA58	01	01	01	01	17	17	00	17	6B	
C3A0	01	00	00	01	00	00	00	00	65	C700	01	01	01	00	01	01	01	CE	CA60	17	17	17	17	00	00	00	00	87	
C3A8	01	00	00	01	00	01	00	01	6F	C708	01	01	01	01	01	01	01	D7	CA70	00	00	00	00	00	00	00	00	32	
C3B0	00	01	00	01	00	00	00	00	75	C710	01	01	01	01	01	01	01	DF	CA78	00	00	00	00	00	00	00	00	3A	
C3B8	00	01	00	01	00	01	00	00	7E	C718	01	01	01	01	01	01	01	E7	CA80	00	00	00	00	00	00	00	00	42	
C3C0	00	00	01	00	00	00	00	00	84	C720	01	01	01	01	01	01	01	EF	CA88	02	02	00	00	00	00	00	00	4A	
C3C8	00	00	00	00	00	01	00	01	8D	C728	01	01	01	01	01	01	01	F7	CA90	00	00	00	00	00	00	00	00	56	
C3D0	00	00	00	01	00	01	00	01	9D	C730	00	00	00	00	00	00	00	F7	CA98	00	00	00	00	00	00	00	00	5A	
C3D8	00	00	00	00	00	01	00	01	9E	C738	00	00	00	00	00	00	00	FF	CAA0	00	00	00	00	00	01	01	01	6D	
C3E0	00	00	01	00	01	00	01	00	A6	C740	00	00	00	00	00	00	00	07	CAA8	01	01	01	01	17	17	00	00	A4	
C3E8	01	00	00	00	00	00	00	01	AD	C748	00	00	00	00	00	00	00	0F	CAB0	17	17	17	17	17	00	01	01	8F	
C3F0	00	01	00	00	00	01	00	00	B6	C750	00	00	00	00	00	00	00	17	CAB8	00	00	00	00	00	00	00	00	82	
C3F8	00	01	01	00	00	00	01	00	BE F9	C758	00	00	00	00	00	00	00	1F	CAC0	00	00	00	00	00	00	00	00	8A	
C400	01	00	01	00	00	00	01	01	C9	C760	00	00	00	00	00	00	00	27	CAC8	00	00	00	00	00	00	00	00	92	
C408	01	00	00	01	00	01	00	01	D0	C768	00	00	00	00	00	00	00	2F	CAD0	00	00	00	00	00	00	00	00	9C	
C410	01	00	01	01	01	01	01	01	DB	C770	00	00	00	00	00	00	00	37	CAD8	02	00	00	00	00	00	00	00	A4	
C418	01	01	01	01	01	00	01	01	E3	C778	00	00	00	00	00	00	00	3F	CAE0	00	00	00	00	00	00	00	00	AA	
C420	01	01	00	00	00	00	01	00	E7	C780	00	00	00	00	00	00	00	47	CAE8	00	00	00	00	00	00	00	00	B2	
C428	00	01	00	00	01	01	00	00	F1	C788	00	00	00	00	00	00	00	4F	CAF0	00	00	00	00	00	01	01	01	BE	
C430	00	01	00	00	01	00	00	00	F7	C790	00	00	00	00	00	00	00	57	CAF8	01	01	01	17	17	00	00	00	F3 3B	
C438	01	00	01	00	01	01	01	01	02	C798	00	00	00	00	00	00	00	5F	CB00	17	17	17	17	17	00	01	00	3F	
C440	00	01	00	00	01	00	00	00	07	C7A0	00	00	00	16	00	00	00	7D	CB08	00	03	00	00	00	00	00	00	D6	
C448	01	00	00	01	00	01	00	00	0F	C7A8	00	00	00	00	00	00	00	00	7F	CB10	00	00	00	00	00	00	00	00	DB
C450	01	00	00	01	00	00	00	00	17	C7B0	00	00	00	00	00	00	00	77	CB18	00	00	00	00	00	00	00	00	E3	
C458	00	00	00	01	00	00	00	00	1E	C7B8	00	00	00	00	00	00	00	7F	CB20	00	00	00	00	00	00	02	02	EF	
C460	00	00	00	00	01	00	00	00	25	C7C0	00	00	00	00	00	00	00	87	CB28	02	00	00	00	00	00	00	00	F5	
C468	01	00	00	00	00	00	00	00	2D	C7C8	00	00	00	00	00	00	00	8F	CB30	00	00	00	00	00	00	00	00	FB	
C470	00	01	00	01	01	01	00	00	39	C7D0	00	00	00	00	00	03	00	9A	CB38	00	00	00	03	00	00	00	00	06	
C478	00	01	00	00	00	01	00	00	3E	C7D8	00	00	00	00	01	00	00	01	A1	CB40	00	00	00	00	00	01	01	01	0F
C480	01	00	00	01	01	00	00	00	48	C7E0	01	01	01	00	00	00	00	AA	CB48	17	01	01	00	00	17	00	00	43	
C488	01	00	00	00	00	00	00	00	4D	C7E8	00	00	00	00	00	00	00	AF	CB50	00	17	17	17	17	00	01	00	78	
C490	00	00	01	00	01	00	00	00	57	C7F0	00	00	00	05	00	00	00	BC	CB58	00	00	00	00	00	00	00	00	23	
C498	00	01	01	00	00	00	01	01	60	C7F8	00	00	00	00	00	03	00	00	C2 55	CB60	00	00	00	00	00	00	00	00	2B
C4A0	01	00	01	00	00	01	00	00	68	C800	00	00	00	00	00	00	00	00	C8	CB68	00	00	00	00	00	00	00	00	33
C4A8	01	01	00	01	00	01	00	01	71	C808	00	00	00	00	00	00	00	00	D0	CB70	00	00	00	00	00	02	02	02	41
C4H0	01	01	00	00	01	01	00	00	7A	C810	00	00	00	00	00	00	00	00	D8	CB78	02	00	00	00	00	00	00	00	45
C4H8	01	01	01	01	00	01	01	0																					

CD08	00 00 00 00 00 00 00 00	D5	D068	00 03 03 01 17 02 02 17	71	D3C8	00 03 03 03 00 03 00 00	A7
CD10	00 00 00 00 00 00 03 00	E0	D070	01 17 17 01 01 03 03 01	78	D3D0	00 00 00 00 00 00 00 00	B0
CD18	00 00 00 00 00 00 00 00	E5	D078	03 01 03 03 03 01 00 00	56	D3D8	00 00 00 00 00 00 00 00	F9
CD20	00 00 01 00 00 00 17 01	07	D080	00 00 00 00 01 00 00 00	51	D3E0	00 00 00 00 00 00 00 00	B3
CD28	00 00 01 01 00 00 17 00	00	D088	00 00 00 00 03 03 00 00	5E	D3E8	03 00 03 03 00 00 00 00	C4
CD30	00 17 17 17 17 00 00 01	5A	D090	00 00 00 00 00 00 17 77	77	D3F0	00 00 00 00 00 00 03 00	C6
CD38	00 00 00 00 00 00 00 00	05	D098	00 00 00 00 00 00 00 00	68	D3F8	00 00 00 00 00 00 00 00	CB A5
CD40	00 00 00 00 00 00 00 00	0D	D0A0	00 00 00 00 00 03 03 00	76	D400	00 00 00 00 00 00 00 00	D4
CD48	00 00 00 17 17 17 17 88	88	D0A8	03 00 03 03 01 03 03 03	8B	D408	00 00 00 00 00 00 00 00	DC
CD50	17 17 17 02 02 02 00 00	68	D0B0	03 01 03 03 03 03 03 96	96	D410	00 00 00 00 00 00 00 00	E4
CD58	00 00 00 00 00 00 00 00	25	D0B8	00 03 03 01 02 02 02 01	96	D418	00 00 00 00 00 00 00 00	EC
CD60	00 00 00 00 00 00 03 03	33	D0C0	01 01 17 17 01 03 03 01	C8	D420	00 00 00 00 00 00 00 00	01
CD68	00 00 00 00 00 00 00 00	35	D0C8	03 01 03 01 03 03 01 03	AA	D428	00 00 00 00 00 00 00 23	00
CD70	00 00 00 00 00 00 17 01	56	D0D0	00 00 00 00 01 01 01 A3	A3	D430	00 00 00 00 00 00 00 00	04
CD78	00 01 01 00 00 00 17 00	00	D0D8	01 00 00 03 03 03 00 B2	B2	D438	00 03 03 03 00 00 00 15	15
CD80	00 17 17 17 17 00 00 01	A4	D0E0	00 00 00 00 00 00 00 B0	B0	D440	00 00 00 00 00 00 00 14	14
CD88	01 01 00 00 00 00 00 00	57	D0E8	00 00 00 00 00 00 00 B8	B8	D448	00 00 00 00 00 00 00 1C	1C
CD90	00 00 00 00 00 00 00 00	5D	D0F0	00 00 00 03 01 03 03 C9	C9	D450	00 00 00 00 00 00 00 24	24
CD98	00 00 00 17 17 17 17 D8	D8	D0F8	03 00 03 03 01 03 03 00	D8 F5	D458	00 00 00 00 00 00 00 2C	2C
CDAA	17 17 02 02 02 01 00 01	A3	D100	03 03 03 03 03 01 03 E4	E4	D460	00 00 00 00 00 00 00 34	34
CDAB	01 01 00 00 00 00 00 00	77	D108	00 03 01 01 02 02 01 17	FA	D468	00 00 00 00 00 00 00 3C	3C
CDAB	00 00 00 00 00 00 03 03	83	D110	01 01 17 17 01 03 03 01	19	D470	00 00 00 00 00 00 00 5E	5E
CDAB	03 00 00 00 00 00 00 00	88	D118	03 01 03 01 03 03 01 03	FB	D478	00 00 00 00 00 00 00 59	59
CDAC	00 00 00 00 17 17 01 00	BC	D120	03 01 01 01 00 00 01 00	F8	D480	00 00 00 00 00 00 00 54	54
CDAC	00 00 00 00 00 00 17 00	00	D128	00 00 00 00 00 03 03 00	FF	D488	00 00 03 00 00 00 00 5F	5F
CDAD	00 17 17 17 17 00 00 00	F9	D130	00 00 00 00 00 00 00 01	01	D490	00 00 00 00 00 00 00 64	64
CDAD	01 00 00 00 00 00 00 09	A6	D138	00 00 00 00 00 00 00 09	09	D498	00 00 00 00 00 00 00 6C	6C
CDAD	00 00 00 00 00 00 00 00	AD	D140	00 00 00 00 00 03 03 00	17	D4A0	00 00 00 00 00 00 00 74	74
CDDE	00 00 17 17 17 00 17 17	28	D148	03 00 03 03 01 03 03 00	29	D4A8	00 00 00 00 00 00 00 7C	7C
CDDE	17 02 02 02 02 00 01 00	DD	D150	03 01 03 00 03 03 01 03	32	D4B0	00 00 00 00 00 00 00 84	84
CDDE	00 00 00 01 00 00 00 00	C6 33	D158	00 03 01 01 02 17 17 75	75	D4B8	00 00 00 00 00 00 00 8C	8C
CE00	00 00 00 00 00 00 00 03	D1	D160	17 01 17 17 01 03 03 01	7F	D4C0	00 00 00 00 00 00 0D BB	BB
CE08	03 03 00 16 00 00 00 00	F2	D168	03 01 03 01 03 03 01 03	4B	D4C8	00 00 00 00 00 00 00 9C	9C
CE10	00 00 17 17 17 03 01 00	27	D170	01 01 03 01 01 00 01 01	4A	D4D0	00 00 00 00 00 00 00 A4	A4
CE18	00 00 17 17 17 00 00 00	2B	D178	01 00 00 00 00 03 03 00	50	D4D8	00 00 00 00 00 00 00 AC	AC
CE20	00 17 17 17 17 00 01 00	4B	D180	00 00 00 00 00 00 00 51	51	D4E0	00 00 00 00 00 00 00 B4	B4
CE28	00 01 00 00 00 00 00 00	F7	D188	00 00 00 00 00 00 00 59	59	D4E8	00 00 00 00 00 00 00 BC	BC
CE30	00 00 00 00 00 00 00 00	FE	D190	00 00 00 00 00 00 00 64	64	D4F0	00 00 00 00 00 00 00 C4	C4
CE38	00 01 17 17 00 00 17 17	63	D198	03 00 03 03 01 03 03 00	79	D4F8	00 00 00 00 00 00 00 CC 8E	8E
CE40	00 02 02 02 00 00 00 03	17	D1A0	03 03 03 03 03 03 03 86	86	D500	00 00 00 00 00 00 00 D5	D5
CE48	01 01 01 01 01 01 00 00	1C	D1A8	00 03 03 02 17 17 17 DD	DD	D508	00 00 00 00 00 00 00 DD	DD
CE50	00 00 00 00 00 00 00 03	21	D1B0	17 17 17 17 03 03 03 03	E9	D510	00 00 00 00 00 00 0D FF	FF
CE58	03 03 03 05 00 00 00 00	34	D1B8	03 03 03 01 03 03 01 03	9D	D518	00 00 00 00 00 00 00 ED	ED
CE60	00 17 17 17 01 01 01 00	76	D1C0	01 03 03 03 01 01 01 00	9E	D520	00 00 00 00 00 00 00 F5	F5
CE68	00 17 17 17 17 00 00 00	A9	D1C8	01 00 00 00 03 03 00 A3	A3	D528	00 00 00 00 00 00 00 FD	FD
CE70	17 17 17 17 00 01 01 01	9D	D1D0	00 00 00 00 00 00 00 A1	A1	D530	00 00 00 00 00 00 00 05	05
CE78	01 00 01 01 01 01 01 00	4C	D1D8	00 00 00 00 00 00 00 A9	A9	D538	00 00 00 00 00 00 00 0D	0D
CE80	00 00 00 00 00 00 00 01	4F	D1E0	00 00 00 00 00 00 00 B1	B1	D540	00 00 00 00 00 00 00 15	15
CE88	01 17 17 17 00 00 00 00	B3	D1E8	03 03 03 03 03 03 03 D1	D1	D548	00 00 00 00 00 00 00 1D	1D
CE90	02 02 02 02 00 00 00 00	66	D1F0	03 00 03 00 03 03 00 DA	DA	D550	00 00 00 00 00 00 00 25	25
CE98	00 00 00 01 00 00 00 00	67	D1F8	00 00 02 17 17 17 17 3E 33	33	D558	00 00 00 00 00 00 00 2D	2D
CEA0	00 00 00 00 00 00 00 00	6E	D200	17 17 17 17 00 03 03 00 34	34	D560	00 00 00 00 00 00 0D 4F	4F
CEA8	03 03 03 03 03 00 00 00	85	D208	03 03 03 03 03 01 03 F0	F0	D568	00 00 00 00 00 00 00 3D	3D
CEB0	00 17 00 00 00 00 01 00	9E	D210	01 03 03 03 03 01 01 F4	F4	D570	00 00 00 00 00 00 00 45	45
CEB8	17 17 17 17 17 17 17 3E	3E	D218	01 00 00 03 03 03 00 F4	F4	D578	00 00 00 00 00 00 00 4D	4D
CEC0	17 17 17 17 17 03 03 03	A4	D220	00 00 00 00 00 00 00 F2	F2	D580	00 00 00 00 00 00 00 55	55
CEC8	01 00 00 01 00 01 00 00	99	D228	00 00 00 00 00 00 00 FA	FA	D588	00 00 00 00 00 00 00 5D	5D
CED0	00 01 01 00 01 01 01 00	A3	D230	00 00 00 00 00 00 00 02	02	D590	00 00 00 00 00 00 00 65	65
CED8	01 17 17 17 00 00 02 05	05	D238	00 00 00 03 00 03 03 16	16	D598	00 00 00 00 00 00 00 6B	6B
CEE0	02 02 02 00 00 01 01 00	B6	D240	03 00 00 03 00 00 0D 32	32	D5A0	00 00 00 00 00 00 00 75	75
CEE8	00 00 00 00 01 01 01 01	BA	D248	0D 00 02 17 17 17 17 9C	9C	D5A8	00 00 00 00 00 00 00 7D	7D
CEF0	01 01 00 00 00 00 00 00	C0	D250	17 17 17 17 00 00 00 7E	7E	D5B0	00 00 00 00 00 00 00 85	85
CEF8	00 03 03 03 03 03 03 00	D8 F1	D258	00 00 00 00 03 03 03 36	36	D5C0	00 00 00 00 00 00 00 8D	8D
CF00	00 17 00 00 00 00 01 00	E7	D260	01 03 01 01 03 03 03 44	44	D5C8	00 00 00 00 00 00 00 95	95
CF08	17 17 17 17 17 17 17 17	17	D268	01 03 03 03 03 00 00 4A	4A	D5D0	00 00 00 00 00 00 00 9D	9D
CF10	17 17 17 17 17 03 03 03	5B	D270	00 00 00 00 00 00 00 42	42	D5D8	00 00 00 00 00 00 00 A5	A5
CF18	01 00 01 00 00 00 01 01	EB	D278	00 00 00 00 00 00 00 4A	4A	D5E0	00 00 00 00 00 00 00 AD	AD
CF20	01 00 01 01 00 00 01 00	F3	D280	00 00 00 00 00 00 00 52	52	D5E8	00 00 00 00 00 00 00 B5	B5
CF28	00 00 17 17 00 00 02 0E	0E	D288	00 00 00 00 00 00 03 5D	5D	D5F0	00 00 00 00 00 00 00 BD	BD
CF30	02 02 02 01 01 01 03 01	0C	D290	03 00 00 00 00 00 00 72	72	D5F8	00 00 00 00 00 00 00 C5	C5
CF38	00 01 00 00 00 01 01 00	0A	D298	0D 00 02 17 17 17 17 F9	F9	D600	00 00 00 00 00 00 00 CD 34	34
CF40	00 00 00 00 00 00 00 00	0F	D2A0	17 16 17 00 00 00 00 86	86	D608	00 00 00 00 00 00 00 DE	DE
CF48	00 03 03 03 00 00 00 00	20	D2A8	00 00 00 00 00 03 03 83	83	D610	00 00 00 00 00 00 00 E6	E6
CF50	00 00 00 00 00 00 01 00	20	D2B0	03 03 03 03 03 03 03 9A	9A	D618	00 00 00 00 00 00 00 EE	EE
CF58	17 17 17 17 17 17 17 17	17	D2B8	03 03 03 03 03 03 00 9C	9C	D620	00 00 00 00 00 00 00 F6	F6
CF60	17 17 17 17 00 03 03 03	9F	D2C0	00 00 00 00 00 00 00 92	92	D628	00 00 00 00 00 00 00 FE	FE
CF68	03 01 03 01 00 00 00 00	3F	D2C8	00 00 00 00 00 00 00 9A	9A	D630	01 01 01 01 01 01 01 01	01
CF70	00 00 01 00 00 00 00 00	40	D2D0	00 00 00 00 00 00 00 A2	A2	D638	01 01 01 01 01 01 01 16	16
CF78	01 01 17 17 17 17 02 02	AE	D2D8	00 00 03 03 03 03 03 BC	BC	D640	01 01 01 01 01 01 01 1E	1E
CF80	02 01 01 01 03 03 03 01	59	D2E0	03 00 00 00 00 00 00 B5	B5	D648	01 01 01 01 01 01 01 26	26
CF88	01 03 01 00 00 00 00 01	5D	D2E8	0D 0D 02 02 00 17 17 1D	1D	D650	01 01 01 01 01 01 01 2E	2E
CF90	01 00 00 00 00 00 00 00	60	D2F0	17 05 00 00 00 00 00 03	E1	D658	01 01 01 01 01 01 01 36	36
CF98	00 00 03 03 03 00 00 00	70	D2F8	03 03 00 00 03 03 03 DC 8E	8E	D660	01 01 01 01 01 01 01 3E	3E
CFA0	00 00 00 00 00 00 00 17	86	D300	00 03 03 03 03 03 03 E5	E5	D668	01 01 01 01 01 01 01 46	46
CFA8	17 17 17 17 17 17 17 2F	2F	D308	03 03 03 03 03 03 00 ED	ED	D670	01 01 01 01 01 01 01 4E	4E
CFB0	17 17 17 17 00 03 03 03	04	D310	00 00 00 00 00 00 00 E3	E3	D678	01 01 01 01 01 01 01 56	56
CFB8	03 03 03 03 01 00 00 00	94	D318	00 00 00 03 00 00 00 EE	EE	D680	01 00 00 00 00 00 00 57	57
CFC0	00 00 00 00 00 01 01 01	92	D320	00 00 00 00 00 00 00 F3	F3	D688	00 00 00 00 00 00 00 5E	5E
CFC8	03 03 17 17 17 17 02 02	F2	D328	00 03 03 03 03 03 03 10	10	D690	00 00 00 00 00 00 00 66	66
CFD0	02 17 01 01 01 03 03 01	CD	D330	00 00 00 00 00 00 00 03	03	D698	00 00 00 00 00 00 00 6E	6E
CFD8	03 03 03 01 01 01 00 00	B3	D338	0D 0D 0D 00 00 00 17 49	49	D6A0	00 00 00 00 00 00 00 76	76
CFE0	01 01 00 00 00 00 00 00	B1	D340	17 00 00 00 00 00 00 2D	2D	D6A8	00 00 00 00 00 00 00 7E	7E
CFE8	00 00 03 00 03 00 00 00	BD	D348	03 03 03 03 03 03 03 33	33	D6B0	00 00 00 00 00 00 00 86	86

D728	01 01 01 01 01 01 01 01 01 07	DA20	17 17 17 17 17 17 00 00 81	DD18	00 00 03 00 00 06 00 06 04
D730	01 01 01 01 01 01 01 01 01 0F	DA28	01 13 01 01 00 01 05 01 1F	DD20	01 13 01 00 00 17 17 17 57
D738	01 01 01 01 01 01 01 01 01 17	DA30	01 01 01 00 01 01 01 00 10	DD28	17 17 17 17 17 17 17 17 BD
D740	01 01 01 01 01 01 01 01 01 1F	DA38	01 01 01 01 05 01 0F 00 2B	DD30	17 17 17 17 17 17 17 17 C5
D748	01 01 01 01 01 01 01 01 01 27	DA40	00 00 00 0F 01 06 00 00 30	DD38	17 17 17 17 17 17 17 17 CD
D750	01 01 01 01 01 01 01 01 01 2F	DA48	00 00 00 00 00 00 00 00 28	DD40	17 17 17 17 17 17 00 00 A7
D758	01 01 01 01 01 01 01 01 01 37	DA50	01 13 01 00 00 17 00 00 56	DD48	01 13 01 01 00 01 05 01 42
D760	01 01 01 01 01 01 01 01 01 3F	DA58	00 00 00 00 00 00 00 00 32	DD50	00 01 01 00 01 00 01 00 31
D768	01 01 01 01 01 01 01 01 01 47	DA60	00 00 00 00 00 00 00 00 3A	DD58	01 01 00 01 05 01 0F 00 4D
D770	01 00 00 00 00 00 00 00 00 48	DA68	00 00 00 00 00 00 00 00 42	DD60	00 00 00 0F 01 06 00 06 59
D778	00 00 00 00 00 00 00 00 00 4F	DA70	00 00 00 00 00 17 00 00 61	DD68	00 00 00 00 00 00 00 06 51
D780	00 00 00 00 00 00 00 00 00 57	DA78	01 13 01 01 00 01 05 01 6F	DD70	01 13 00 00 00 00 00 00 61
D788	00 00 00 00 00 00 00 00 00 5F	DA80	00 00 00 00 01 00 01 00 5C	DD78	00 00 00 00 00 00 00 00 55
D790	00 00 00 00 06 06 06 06 06 85	DA88	00 00 00 01 05 01 0F 00 78	DD80	00 00 00 00 00 00 00 00 50
D798	06 06 06 06 06 06 06 06 9F	DA90	00 00 00 0F 01 06 00 06 86	DD88	00 00 00 00 00 00 00 00 65
D7A0	06 06 06 06 06 06 06 06 A7	DA98	06 06 06 06 06 06 06 06 9C	DD90	00 00 00 00 00 00 00 00 60
D7A8	06 06 06 01 00 00 00 00 92	DA00	01 13 01 00 00 17 00 00 A6	DD98	01 13 01 01 00 01 05 01 6D
D7B0	00 00 00 00 00 00 00 00 87	DAA8	03 03 03 03 00 00 00 00 8E	DDA0	00 00 00 00 01 00 01 00 7F
D7B8	00 00 00 00 00 00 00 00 8F	DAB0	00 00 03 00 00 00 00 00 8D	DDA8	00 00 00 01 05 01 0F 00 9B
D7C0	00 00 01 01 01 01 01 01 9D	DAB8	00 00 00 00 00 00 00 00 92	DDB0	00 00 00 0F 01 06 00 06 AF
D7C8	01 01 01 01 01 01 01 01 A7	DAC0	00 00 00 00 00 17 00 00 81	DDB8	06 06 06 06 06 06 00 06 B9
D7D0	01 01 01 01 01 01 01 01 AF	DAC8	01 13 01 01 00 01 05 01 BF	DDC0	01 13 01 01 01 01 01 01 B7
D7D8	01 01 01 01 01 01 01 01 B7	DAD0	00 01 01 00 01 00 01 00 AE	DDC8	01 01 01 01 01 01 01 01 AD
D7E0	01 01 01 06 06 06 06 06 D8	DAD8	01 01 00 01 05 01 0F 00 CA	DDD0	01 01 01 01 01 01 01 01 BD
D7E8	06 06 06 06 06 06 06 06 EF	DAE0	00 00 00 0F 01 06 00 06 D6	DDD8	01 01 01 01 01 01 01 01 B5
D7F0	06 06 06 06 06 06 06 06 F7	DAE8	00 00 00 00 00 06 00 06 CE	DDDE	01 01 01 01 01 01 01 01 C5
D7F8	06 06 06 01 00 01 01 01 E7 97	DAF0	01 13 01 00 00 17 00 03 F9	DEE8	01 13 01 01 00 01 05 01 E2
D800	01 01 01 01 01 01 01 01 E0	DAF8	00 00 00 00 00 00 00 00 D2 04	DDF0	01 01 01 00 01 01 01 01 D3
D808	01 01 01 01 01 01 01 01 E8	DB00	00 00 03 00 00 00 00 00 DE	DDF8	01 01 01 01 05 01 0F 0F FD C6
D810	01 00 00 00 00 00 00 00 E9	DB08	00 00 00 00 00 00 00 00 E3	DE00	0F 0F 0F 0F 01 06 00 00 21
D818	00 00 00 00 00 00 00 00 F0	DB10	00 00 00 00 00 17 00 00 02	DE08	00 00 00 00 00 00 00 06 EC
D820	00 00 00 00 00 00 00 00 F8	DB18	01 13 01 01 00 01 05 01 10	DE10	00 13 13 13 13 13 13 13 73
D828	00 00 00 00 00 00 00 00 00	DB20	00 00 01 00 01 00 01 00 FE	DE18	13 13 13 13 13 13 13 13 8E
D830	00 00 01 06 06 06 06 06 27	DB28	01 00 00 01 05 01 0F 00 1A	DE20	13 13 13 13 13 13 13 13 96
D838	06 06 06 06 06 06 06 06 40	DB30	00 00 00 0F 01 06 00 06 27	DE28	13 13 13 13 13 13 13 13 9E
D840	06 06 06 06 06 06 06 06 48	DB38	00 00 03 00 00 06 00 06 22	DE30	13 13 13 13 13 13 13 13 A6
D848	06 06 06 01 00 01 00 00 34	DB40	01 13 01 00 00 17 00 03 4A	DE38	13 13 00 00 00 01 05 05 17
D850	00 00 00 00 00 00 00 00 28	DB48	00 00 00 00 00 03 03 03 2C	DE40	05 05 05 05 05 05 05 05 46
D858	00 00 00 00 00 00 00 00 30	DB50	00 00 03 00 00 03 03 03 34	DE48	05 05 05 05 05 05 01 00 41
D860	00 00 01 01 01 01 01 01 3E	DB58	00 03 03 00 00 03 03 03 42	DE50	01 01 01 01 01 06 06 06 45
D868	01 01 01 01 01 01 01 01 48	DB60	03 03 03 00 00 17 00 00 5B	DE58	06 06 06 06 06 06 06 06 66
D870	01 01 01 01 01 01 01 01 50	DB68	01 13 01 01 00 01 05 00 5F	DE60	01 01 01 01 01 01 01 01 46
D878	01 01 01 01 01 01 01 01 58	DB70	00 00 00 00 01 00 01 00 4E	DE68	01 01 01 01 01 01 01 01 4E
D880	01 01 01 06 06 06 06 06 79	DB78	00 00 00 00 05 01 0F 00 68	DE70	01 01 01 01 01 01 01 01 56
D888	06 06 06 06 06 06 06 06 90	DB80	00 00 00 0F 01 06 00 06 77	DE78	01 01 01 01 01 01 01 01 5E
D890	06 06 06 06 06 06 06 06 98	DB88	00 00 00 00 00 06 00 06 6F	DE80	01 01 01 01 01 01 01 01 66
D898	06 06 06 01 00 00 00 01 84	DB90	01 13 01 00 00 17 00 03 9A	DE88	01 01 01 01 01 01 01 01 6D
D8A0	01 01 01 01 01 01 01 01 80	DB98	03 03 03 03 00 00 00 00 7F	DE90	01 01 01 01 01 01 01 01 76
D8A8	01 01 01 01 01 01 01 01 88	DBA0	03 00 03 00 03 00 00 00 84	DE98	01 01 01 01 03 01 06 06 8A
D8B0	01 01 01 00 00 00 00 00 8B	DBA8	03 00 00 03 00 03 00 00 8C	DEA0	06 06 06 06 01 01 01 01 9A
D8B8	00 00 00 00 00 00 00 00 90	DBB0	03 00 00 03 00 17 00 00 A8	DEA8	01 01 01 01 01 01 01 01 8E
D8C0	00 00 00 00 00 00 00 00 98	DBB8	01 13 01 01 00 01 05 01 80	DEB0	01 06 06 06 06 06 06 06 89
D8C8	00 00 00 00 00 00 00 00 A0	DBCO	01 01 01 01 04 07 04 01 AF	DEB8	06 06 06 06 06 06 06 06 CE
D8D0	00 00 01 06 06 06 06 06 C7	DBC8	01 01 01 01 05 01 0F 00 BC	DECO	06 06 06 06 06 06 06 06 CE
D8D8	06 06 06 06 06 06 06 06 E0	DBD0	00 00 00 0F 01 05 00 06 C7	DEC8	06 06 06 06 06 06 06 06 DE
D8E0	06 06 06 06 06 06 06 06 E8	DBD8	00 00 16 00 00 06 00 06 D5	DED0	06 06 06 06 06 06 06 06 DE
D8E8	06 06 06 01 00 00 00 00 D3	DBE0	01 13 01 00 00 17 00 03 EA	DED8	06 06 06 03 06 06 06 06 E3
D8F0	00 00 00 00 00 00 00 00 C8	DBE8	00 00 00 00 00 03 03 03 CC	DEE0	06 06 06 06 06 06 06 06 EE
D8F8	00 00 00 00 00 00 00 00 D9 FC	DBF0	03 00 03 00 03 00 00 00 D4	DEE8	06 06 06 06 06 06 06 06 FE
D900	00 00 00 00 00 00 00 00 D0	DBF8	03 00 00 03 00 03 00 00 DC 83	DEF0	06 06 06 06 06 06 06 06 F6
D908	00 00 00 00 00 00 00 00 E1	DC00	03 00 00 03 00 17 00 00 F9	DEF8	06 06 06 06 06 06 06 06 30
D910	00 13 13 13 13 13 13 13 6E	DC08	01 13 01 01 00 01 05 01 01	DF00	06 06 06 06 06 06 06 06 0F
D918	13 13 13 13 13 13 13 13 89	DC10	00 00 00 00 08 0A 99 00 07	DF08	06 06 06 06 06 06 06 06 17
D920	13 13 13 13 13 13 13 13 91	DC18	00 00 00 00 01 05 01 0F 0A	DF10	06 06 06 06 06 06 06 06 1F
D928	13 13 13 13 13 13 13 13 99	DC20	00 00 00 0F 01 06 00 06 18	DF18	06 06 06 06 06 06 06 06 27
D930	13 13 13 13 13 13 13 13 A1	DC28	00 00 05 00 00 06 00 06 15	DF20	06 06 06 06 06 06 06 06 3F
D938	13 13 01 01 00 01 00 01 3B	DC30	01 13 01 00 00 17 00 03 3B	DF28	06 06 06 06 06 06 06 06 37
D940	00 01 00 01 00 01 00 01 1D	DC38	00 00 00 00 03 00 00 00 17	DF30	06 06 06 06 06 06 06 06 3F
D948	00 01 00 01 00 01 00 01 25	DC40	03 00 03 00 03 00 00 00 25	DF38	06 06 06 06 06 06 06 06 47
D950	00 01 00 01 00 01 00 01 2D	DC48	03 00 00 03 00 03 00 00 2D	DF40	FF FF FF FF FF FF FF FF 17
D958	00 01 00 01 00 01 00 01 35	DC50	03 00 00 03 00 17 00 00 49	DF48	FF FF FF FF FF FF FF FF 1F
D960	01 13 01 01 01 01 01 01 53	DC58	01 13 01 01 00 01 05 01 51	DF50	FF FF FF FF FF FF FF FF 27
D968	01 01 01 01 01 01 01 01 49	DC60	01 01 01 01 04 0B 04 01 54	DF58	FF FF FF FF FF FF FF FF 3F
D970	01 01 01 01 01 01 01 01 51	DC68	01 01 01 01 05 01 0F 00 5D	DF60	FF FF FF FF FF FF FF FF 2F
D978	01 01 01 01 01 01 01 01 59	DC70	00 00 00 0F 01 06 00 06 68	DF68	FF FF FF FF FF FF FF FF 3F
D980	01 01 01 01 01 01 01 01 61	DC78	00 00 00 00 00 06 00 06 60	DF70	FF FF FF FF FF FF FF FF 47
D988	01 13 01 01 00 01 01 01 7A	DC80	01 13 01 00 00 17 00 03 8B	DF78	FF FF FF FF FF FF FF FF 4F
D990	01 01 01 01 01 01 01 01 71	DC88	00 00 00 00 00 03 03 03 6D	DF80	FF FF FF FF FF FF FF FF 57
D998	01 01 01 01 01 01 01 01 79	DC90	03 00 03 00 00 03 03 00 78	DF88	FF FF FF FF FF FF FF FF 5F
D9A0	01 01 01 01 01 01 01 01 81	DC98	00 03 03 00 00 03 00 00 7D	DF90	FF FF FF FF FF FF FF FF 6F
D9A8	01 01 01 01 01 01 01 01 89	DCA0	03 00 00 03 00 17 00 00 99	DF98	FF FF FF FF FF FF FF FF 7F
D9B0	01 13 01 00 00 00 00 00 9E	DCA8	01 13 01 01 00 01 05 00 A0	DFA0	FF FF FF FF FF FF FF FF 6F
D9B8	00 00 00 00 00 00 00 00 91	DCB0	00 00 00 00 01 00 01 00 8E	DFA8	FF FF FF FF FF FF FF FF 7F
D9C0	00 00 00 00 00 00 00 00 99	DCB8	00 00 00 00 05 01 0F 00 A9	DFB0	FF FF FF FF FF FF FF FF 8F
D9C8	00 00 00 00 00 00 00 00 A1	DCC0	00 00 00 0F 01 06 00 06 B8	DFB8	FF FF FF FF FF FF FF FF 9F
D9D0	00 00 00 00 00 00 00 00 A9	DCB8	00 00 00 00 00 06 00 06 B0	DFC0	FF FF FF FF FF FF FF FF 8F
D9D8	01 13 01 01 00 01 05 05 D2	DCD0	01 13 01 00 00 17 00 00 D8	DFC8	FF FF FF FF FF FF FF FF 9F
D9E0	05 05 05 05 05 05 05 05 E1	DCD8	00 00 00 00 00 00 00 00 B4	DFD0	FF FF FF FF FF FF FF FF 9F
D9E8	05 05 05 05 05 05 0F 0F EF	DCE0	00 00 00 00 00 00 00 00 BC	DFD8	FF FF FF FF FF FF FF FF AF
D9F0	0F 0F 0F 0F 01 06 06 06 18	DCE8	00 00 00 00 00 00 00 00 C4	DFE0	FF FF FF FF FF FF FF FF BF
D9F8	06 06 06 06 06 06 06 06 01 A7	DCF0	00 00 00 00 00 17 00 00 E3	DFE8	FF FF FF FF FF FF FF FF CF
DA00	01 13 01 00 00 17 17 17 34	DCF8	01 13 01 01 00 01 05 01 F1 94	DFE0	FF FF FF FF FF FF FF FF CF
DA08	17 17 17 17 17 17 17 17 9A	DD00	00 00 01 00 00 01 00 00 E0	DFE8	FF FF FF FF FF FF FF FF CF
DA10	17 17 17 17 17 17 17 17 A2	DD08	01 00 00 01 05 01 0F 00 FC	DFE0	FF FF FF FF FF FF FF FF CF
DA18	17 17 17 17 17 17 17 17 AA	DD10	00 00 00 0F 01 06 00 06 09	DFE8	FF FF FF FF FF FF FF FF CF

●リスト2 マップデータ8

C000	03 03 03 03 03 03 03 03 D8	C048	03 03 03 03 03 03 03 03 20	C090	01 03 03 03 03 03 03 03 66
C008	03 03 03 03 03 03 03 03 E0	C050	03 03 03 03 03 03 03 03 28	C098	03 03 03 03 03 03 03 03 70
C010	03 03 03 03 03 03 03 03 E8	C058	03 03 03 03 03 03 03 03 30	C0A0	03 03 03 03 03 03 03 03 78
C018	03 03 03 03 03 03 03 03 F0	C060	03 03 03 03 03 03 03 03 38	C0A8	03 03 03 03 03 03 03 03 80
C020	03 03 03 03 03 03 03 03 F8	C068	03 03 03 03 03 03 03 03 40	C0B0	03 03 03 03 03 03 03 03 88
C028	03 03 03 03 03 03 03 03 00	C070	03 03 03 03 03 03 03 03 48	C0B8	03 03 03 03 03 03 03 03 90
C030	03 03 03 03 03 03 03 03 08	C078	03 03 03 03 03 03 03 03 50	C0C0	03 03 03 03 03 03 03 03 98
C038	03 03 03 03 03 03 03 03 10	C080	03 03 03 03 03 03 03 03 58	C0C8	03 03 03 03 03 03 03 03 A0
C040	01 03 03 03 03 03 03 03 16	C088	03 03 03 03 03 03 03 03 60	C0D0	03 03 03 03 03 03 03 03 A8

C0D8	03	03	03	03	03	03	03	03	80	C438	01	0D	0D	0D	0D	0D	01	0D	4C	C798	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	BB
C0E0	01	03	01	01	01	01	01	01	AA	C440	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	60	C7A0	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	C3
C0E8	01	01	01	01	01	01	01	01	B0	C448	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	68	C7A8	01	03	03	03	03	01	0D	0D	8D
C0F0	01	01	01	01	01	01	01	01	B8	C450	01	03	01	10	10	10	10	10	69	C7B0	0D	0D	0D	0D	0F	0D	0D	0D	E1
C0F8	01	01	01	01	01	01	01	01	C0	C458	01	10	10	10	10	10	10	10	7E	C7B8	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	DB
C100	01	01	01	01	01	01	01	01	C9	C460	10	10	10	10	10	01	0D	0D	8C	C7C0	01	03	01	10	10	10	10	10	DC
C108	01	01	01	01	01	01	01	01	D1	C468	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	88	C7C8	01	10	10	10	10	10	10	10	F1
C110	01	01	01	01	01	01	01	01	D9	C470	01	0D	0D	0D	0D	0D	01	0D	84	C7D0	10	10	10	10	01	03	03	03	E1
C118	01	01	01	01	01	01	01	01	E1	C478	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	98	C7D8	03	03	01	0D	0D	0D	0D	0D	E7
C120	01	01	01	01	01	01	01	01	E9	C480	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	A0	C7E0	01	0D	0D	0D	0D	0D	01	0D	F7
C128	01	01	01	01	01	01	01	01	FC	C488	01	0D	0D	0D	0D	0D	01	0D	9C	C7E8	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	0B
C130	01	03	01	10	10	10	10	10	16	C490	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	B0	C7F0	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	13
C138	01	10	10	10	10	10	10	10	10	C498	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	B8	C7F8	01	03	03	03	03	01	0D	0D	42
C140	10	10	10	10	01	0D	0D	0D	69	C4A0	01	03	01	01	0F	01	01	01	7C	C800	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	24
C148	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	65	C4A8	01	01	01	0F	01	01	01	01	82	C808	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	2C
C150	01	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	61	C4B0	01	01	01	01	01	01	0F	8A	C810	01	03	01	10	10	10	10	10	2D	
C158	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	75	C4B8	01	01	01	01	01	01	01	84	C818	01	10	10	10	10	10	10	10	42	
C160	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	7D	C4C0	01	01	01	01	01	01	01	8C	C820	10	10	10	10	01	03	03	03	32	
C168	01	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	79	C4C8	01	01	01	01	01	01	0F	A2	C828	03	03	01	0D	0D	0D	0D	0D	38	
C170	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	8D	C4D0	01	01	01	01	01	01	01	9C	C830	01	0D	0D	0D	0D	0D	01	0D	48	
C178	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	95	C4D8	01	01	01	01	01	01	01	A4	C838	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	5C	
C180	01	03	01	10	10	10	10	10	96	C4E0	01	0F	01	01	01	01	0F	C8	C840	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	64	
C188	01	10	10	10	10	10	10	10	AB	C4E8	01	01	01	01	01	01	01	B4	C848	01	03	03	03	03	01	0D	0D	2E	
C190	10	10	10	10	01	02	0D	0D	AE	C4F0	01	03	01	10	10	10	10	09	C850	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	74	
C198	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	B5	C4F8	01	10	10	10	10	10	10	1E	73	C858	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	7C	
C1A0	01	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	B1	C500	10	10	10	10	01	0D	0D	2D	C860	01	03	01	01	0F	01	01	01	40	
C1A8	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	C5	C508	0D	0D	01	03	03	03	03	F7	C868	01	01	01	01	01	01	01	01	38	
C1B0	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	CD	C510	01	0D	0D	0D	0D	01	0D	25	C870	01	01	01	01	01	01	0F	4E		
C1B8	01	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	C9	C518	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	39	C878	01	01	01	01	01	01	01	01	48	
C1C0	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	DD	C520	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	41	C880	01	01	01	01	01	01	01	01	50	
C1C8	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	E5	C528	01	0D	0D	0D	0D	01	0D	3D	C888	01	01	01	01	01	01	01	0F	66	
C1D0	01	03	01	10	10	10	10	10	6E	C530	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	51	C890	01	01	01	01	0F	01	01	01	6E	
C1D8	0F	10	10	10	02	01	10	10	FB	C538	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	59	C898	01	01	01	01	01	01	01	01	68	
C1E0	10	10	10	10	01	0D	0D	0D	09	C540	01	03	01	10	10	10	10	5A	C8A0	01	01	01	01	01	01	0F	7E		
C1E8	0D	0D	0F	0D	0D	0D	0D	0D	13	C548	01	10	10	10	10	10	10	6F	C8A8	01	01	01	01	0F	01	01	01	86	
C1F0	0F	0D	0D	0D	0D	0F	0D	0D	1D	C550	10	10	10	10	01	0D	0D	7D	C8B0	01	03	01	10	10	10	10	10	CD	
C1F8	0D	0D	0D	0D	0F	0D	0D	0D	23	C558	0D	0D	01	03	03	03	03	47	C8B8	01	10	10	10	10	10	10	10	E2	
C200	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	1E	C560	01	0D	0D	0D	0D	01	0D	75	C8C0	10	10	10	10	01	0D	0D	0D	F0	
C208	0F	0D	0D	0D	0D	0D	0F	0D	36	C568	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	89	C8C8	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	EC	
C210	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	2E	C570	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	91	C8D0	01	0D	0D	0D	0D	0D	01	0D	E8	
C218	0D	0D	0F	0D	0D	0D	0D	0D	44	C578	01	0D	0D	0D	0D	01	0D	8D	C8D8	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	FC	
C220	01	03	01	10	10	10	10	10	37	C580	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	A1	C8E0	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	04	
C228	01	10	10	10	10	10	10	10	4C	C588	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	A9	C8E8	01	0D	0D	0D	0D	0D	0D	0D	00	
C230	10	10	10	10	01	0D	0D	0D	5A	C590	01	03	01	10	10	10	10	AA	C8F0	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	14	
C238	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	56	C598	0F	10	10	10	10	10	10	DB	C8F8	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	1C	
C240	01	0D	0D	0D	0D	0D	01	0D	52	C5A0	10	10	10	10	01	0D	0D	CD	C900	01	03	01	10	10	10	10	10	1E	
C248	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	66	C5A8	0D	0D	0F	03	03	02	03	A4	C908	01	10	10	10	10	10	10	10	33	
C250	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	6E	C5B0	0F	0D	0D	0D	0D	0F	0D	E1	C910	10	10	10	10	01	0D	0D	0D	41	
C258	01	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	6A	C5B8	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	D9	C918	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	3D	
C260	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	7E	C5C0	0F	0D	0F	0D	0D	0D	0D	EF	C920	01	0D	0D	0D	0D	0D	01	0D	39	
C268	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	86	C5C8	0F	0D	0D	0D	0D	01	0D	EB	C928	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	4D	
C270	01	03	01	10	10	10	10	10	87	C5D0	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	F1	C930	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	55	
C278	01	10	10	10	10	10	10	10	9C	C5D8	01	0D	0F	0D	0D	0D	0D	07	C938	01	0D	0D	0D	0D	0D	01	0D	51	
C280	10	10	10	10	01	0D	0D	0D	AA	C5E0	01	03	01	10	10	10	10	FA	C940	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	65	
C288	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	AD	C5E8	01	10	10	10	10	10	10	0F	C948	0D	0D	0D	0D	0D	0D	0D	0D	6D	
C290	01	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	A2	C5F0	10	10	10	10	01	0D	0D	1D	C950	01	03	01	10	10	10	10	10	6E	
C298	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	BE	C5F8	0D	0D	01	03	03	03	03	E7	OC	C958	01	10	10	10	10	10	10	10	91
C2A0	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	BE	C600	01	0D	0D	0D	0D	01	0D	16	C960	10	10	10	10	01	0D	0D	0D	91	
C2A8	01																												

CAF8	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	1E	DA	CE50	01	03	01	10	10	10	10	10	73	D1A8	01	0D	0D	0D	0D	0D	01	0D	C9	
CB00	01	0D	0D	0D	0D	0D	01	03	11		CE58	01	10	10	10	10	10	10	10	88	D1B0	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	DD		
CB08	03	03	03	03	01	0D	0D	0D	07		CE60	10	10	10	10	01	03	03	03	78	D1B8	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	E5		
CB10	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	37		CE68	03	03	01	0D	0D	0D	0D	0D	7E	D1C0	01	03	01	01	01	01	01	9B		
CB18	01	0D	0D	0D	0D	0D	01	0D	33		CE70	01	0D	0D	0D	0D	0D	01	0D	8E	D1C8	01	01	01	01	01	01	01	A1		
CB20	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	47		CE78	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	A2	D1D0	01	0F	01	01	01	01	01	B7		
CB28	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	4F		CE80	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	AA	D1D8	01	01	01	01	01	01	01	B1		
CB30	01	03	01	10	10	10	10	10	50		CE88	01	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	A6	D1E0	01	01	01	01	01	01	01	B9		
CB38	01	03	03	03	03	01	10	24		CE90	0D	0D	0D	0D	01	03	03	03	9C	D1E8	01	0F	01	01	01	01	01	0F	D0		
CB40	10	10	10	10	01	0D	0D	0D	70		CE98	03	03	01	0D	0D	0D	0D	0D	AE	D1F0	01	01	01	01	01	0F	01	D7		
CB48	0D	0D	0F	0D	0D	0D	0D	0D	7D		CEA0	01	03	01	10	10	10	10	10	C3	D1F8	01	01	01	01	01	01	01	D1		
CB50	0F	0D	0D	0D	0D	0D	0F	03	7D		CEA8	01	10	10	10	10	10	10	10	D8	D200	01	0F	01	01	01	01	01	F6		
CB58	03	02	03	03	01	0D	0D	0D	56		CEB0	10	10	10	10	01	03	03	03	C8	D208	01	01	01	01	01	0F	01	F0		
CB60	0D	0D	0F	0D	0D	0D	0D	0D	95		CEB8	03	03	01	0D	0D	0D	0D	0D	CE	D210	01	03	01	03	03	03	03	F6		
CB68	0F	0D	0D	0D	0D	0D	01	0D	91		CEC0	01	0D	0D	0D	0D	0D	01	0D	DE	D218	01	10	10	10	10	10	10	10	4C	
CB70	0D	0D	0D	0D	0F	0D	0D	0D	A5		CEC8	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	F2	D220	10	10	10	10	01	0D	0D	5A		
CB78	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	9F		CED0	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	FA	D228	0D	0D	01	03	03	03	03	24		
CB80	01	03	01	10	10	10	10	10	A0		CED8	01	0D	0D	0D	0D	0D	01	0D	F6	D230	01	0D	0D	0D	0D	0D	01	52		
CB88	03	03	03	03	03	01	10	74		CEE0	0D	0D	0D	0D	01	03	03	03	03	EC	D238	0D	0D	0D	0D	01	03	03	03	48	
CB90	10	10	10	10	01	0D	0D	0D	C3		CEE8	03	03	01	0D	0D	0D	0D	0D	FE	D240	03	03	01	0D	0D	0D	0D	5A		
CB98	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	BF		CEF0	01	03	01	10	10	10	10	10	13	D248	01	0D	0D	0D	0D	0D	01	0D	6A	
CBA0	01	0D	0D	0D	0D	0D	01	03	B1		CEF8	0F	10	10	10	10	10	0F	10	44	E3	D250	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	7E	
CBA8	03	03	03	03	01	0D	0D	0D	A7		CF00	10	10	10	10	01	03	03	02	18		D258	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	86	
CBB0	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	D7		CF08	03	03	0F	0D	0D	0D	0D	0D	2D		D260	01	03	01	03	03	03	03	46	
CBB8	01	0D	0D	0D	0D	0D	01	0D	D3		CF10	0F	0D	0D	0D	0D	0D	0F	0D	4B		D268	01	10	10	10	10	10	10	9C	
CBC0	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	E7		CF18	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	43		D270	10	10	10	10	01	0D	0D	AA	
CBC8	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	EF		CF20	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	4B		D278	0D	0D	01	03	03	03	03	74	
CBD0	01	03	01	10	10	10	10	10	F0		CF28	01	0D	0D	0D	0D	0D	01	0D	47		D280	01	0D	0D	0D	0D	0D	01	A2	
CBD8	03	03	03	03	03	03	01	10	C4		CF30	0D	0D	0D	0D	0F	03	03	03	4B		D288	0D	0D	0D	0D	01	03	03	98	
CBE0	10	10	10	10	10	01	0D	0D	13		CF38	03	03	01	0D	0D	0D	0D	0D	4F		D290	03	03	01	0D	0D	0D	0D	AA	
CBE8	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	0F		CF40	01	03	01	10	10	10	10	10	64		D298	01	0D	0D	0D	0D	0D	01	0D	BA
CBF0	01	0D	0D	0D	0D	0D	01	03	01		CF48	01	10	10	10	10	10	10	10	79		D2A0	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	CE	
CBF8	03	03	03	03	01	0D	0D	0D	F7	15	CF50	10	10	10	10	01	03	03	03	69		D2A8	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	D6	
CC00	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	28		CF58	03	03	01	0D	0D	0D	0D	0D	6F		D2B0	01	03	01	03	03	03	03	96	
CC08	01	0D	0D	0D	0D	0D	01	0D	24		CF60	01	0D	0D	0D	0D	0D	01	0D	7F		D2B8	0F	10	10	10	10	10	0F	10	FA
CC10	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	38		CF68	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	93		D2C0	10	10	10	10	10	01	0D	0D	08
CC18	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	40		CF70	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	9B		D2C8	0D	0D	0F	03	03	03	03	D2	
CC20	01	03	01	01	01	0F	01	01	04		CF78	01	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	97		D2D0	0F	0D	0D	0D	0D	0D	0F	0D	0E
CC28	01	01	01	0F	01	01	01	01	0A		CF80	0D	0D	0D	0D	01	03	03	03	8D		D2D8	0D	0D	0D	0D	01	03	03	03	E8
CC30	01	0F	01	01	01	01	01	0F	20		CF88	03	03	01	0D	0D	0D	0D	0D	9F		D2E0	03	03	01	0D	0D	0D	0D	FA	
CC38	01	01	01	01	01	01	01	01	0C		CF90	01	03	01	10	10	10	10	10	84		D2E8	01	0D	0D	0D	0D	0F	0D	18	
CC40	01	01	01	01	01	01	01	01	14		CF98	01	10	10	10	10	10	10	10	C9		D2F0	0D	0D	0D	0D	0F	0D	0D	2C	
CC48	01	01	01	01	01	01	01	0F	2A		CPA0	10	10	10	10	01	03	03	03	B9		D2F8	0D	01	01	03	03	03	03	26	4E
CC50	01	01	01	01	01	01	01	01	24		CPA8	03	03	01	0D	0D	0D	0D	0D	BF		D300	01	03	01	03	03	03	03	03	E7
CC58	01	01	01	01	01	01	01	01	2C		CPB0	01	0D	0D	0D	0D	0D	01	0D	CF		D308	01	10	10	10	10	10	10	10	3D
CC60	01	0F	01	01	01	01	01	0F	50		CPB8	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	E3		D310	10	10	10	10	10	01	0D	0D	4B
CC68	01	01	01	01	01	0F	01	01	4A		CPF0	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	EB		D318	0D	0D	01	03	03	03	03	15	
CC70	01	03	01	10	10	10	10	10	91		CPF8	01	0D	0D	0D	0D	0D	01	0D	E7		D320	01	0D	0D	0D	0D	0D	01	0D	43
CC78	01	10	10	10	10	10	10	10	A6		CFD0	0D	0D	0D	0D	01	03	03	03	DD		D328	0D	0D	0D	0D	01	03	03	03	39
CC80	10	10	10	10	10	03	03	03	96		CFD8	03	03	01	0D	0D	0D	0D	0D	EF		D330	03	03	01	0D	0D	0D	0D	4B	
CC88	03	03	01	0D	0D	0D	0D	0D	9C		CFE0	01	03	01	01	0F	01	01	01	C7		D338	01	0D	0D	0D	0D	0D	01	0D	5F
CC90	01	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	AC		CFE8	01	01	01	01	01	01	01	01	BF		D340	0D	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	6B
CC98	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	C0		CFF0	01	01	01	01	01	01	0F	0D	D5		D348	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	0D	77
CCA0	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	C8		CFF8	01	01	01	01	01	01	01	01	CF	33	D350	01	03	01	03	03	03	03	03	37
CCA8	01	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	C4		D000	01	01	01	01	01	01	01	01	D8		D358	01	10	10	10	10	10	10	10	8D
CCB0	0D	0D	0D	0D	01	03	03	03	BA		D008	01	01	01	01	01	01	0F	0D	EE		D360	10	10	10	10	10	01	0D	0D	9B
CCB8	03	03	01	0D	0D																										

D500	01	0D	0D	0D	0D	01	0D	25	D858	0F	0D	0D	0D	0D	0F	0D	9C	D8B0	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	E7
D508	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	39	D860	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	94	D8B8	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	EF
D510	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	41	D868	0D	0D	0F	0D	0D	0D	0D	AA	D8C0	01	03	01	0F	04	07	04	0F	CD
D518	01	0D	0D	0D	0D	0D	01	0D	D870	0F	0D	0D	0D	0D	0F	0D	B4	D8C8	01	0F	0F	0F	0F	01	0D	FD	
D520	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	51	D878	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	AC	D8D0	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	07	
D528	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	59	D880	0D	0D	0F	0D	0D	0D	0D	C2	D8D8	0D	0D	01	03	03	03	03	DD	
D530	01	03	01	10	10	10	10	5A	D888	0F	0D	0D	0D	0D	01	0D	BE	D8E0	01	0D	0D	0D	0D	01	0D	0B	
D538	01	10	10	10	10	10	10	5F	D890	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	C4	D8E8	0D	0D	0D	01	03	03	03	01	
D540	10	10	10	10	01	0D	0D	6D	D898	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	CC	D8F0	03	03	01	0D	0D	0D	0D	13	
D548	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	79	D8A0	01	03	01	0D	0D	0D	0D	BE	D8F8	01	0D	0D	0D	0D	01	0D	23	
D550	01	0D	0D	0D	0D	0D	01	0D	D8A8	01	0D	0D	0D	0D	01	0D	D0	D900	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	38	
D558	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	89	D8B0	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	E4	D908	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	40	
D560	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	91	D8B8	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	EC	DC10	01	03	01	0F	08	0A	09	0F	
D568	01	0D	0D	0D	0D	0D	01	0D	D8C0	01	0D	0D	0D	01	0D	0D	E8	DC18	01	0F	0F	02	0F	0F	01	0D	
D570	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	A1	D8C8	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	FC	DC20	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	58	
D578	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	A9	D8D0	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	04	DC28	0D	0D	0F	03	03	03	03	3C	
D580	01	03	01	01	01	01	01	5F	D8D8	01	0D	0D	0D	0D	01	0D	00	DC30	0F	0D	0D	0D	0D	0F	0D	78	
D588	01	01	01	01	01	01	01	65	D8E0	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	14	DC38	0D	0D	0D	01	03	03	03	52	
D590	01	0F	01	01	01	01	01	75	D8E8	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	1C	DC40	03	03	01	0D	0D	0D	0D	64	
D598	01	01	01	01	01	01	01	7D	D8F0	01	03	01	0D	0D	0D	0D	0E	DC48	01	0D	0D	0D	0D	01	0D	74	
D5A0	01	01	01	01	01	01	01	75	D8F8	01	0D	0D	0D	0D	01	0D	20	DC50	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	88	
D5A8	01	0F	01	01	01	01	01	0F	D900	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	35	DC58	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	90	
D5B0	01	01	01	01	01	0F	01	9B	D908	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	3D	DC60	01	03	01	0F	04	0B	0F	72	
D5B8	01	01	01	01	01	01	01	95	D910	01	0D	0D	0D	0D	01	0D	39	DC68	01	0F	0F	0F	0F	01	0D	9E	
D5C0	01	0F	01	01	01	01	01	0F	D918	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	4D	DC70	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	A8	
D5C8	01	01	01	01	01	0F	01	0B	D920	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	55	DC78	0D	0D	01	03	03	03	03	7E	
D5D0	01	03	01	0D	0D	0D	0D	0D	D928	01	0D	0D	0D	0D	01	0D	51	DC80	01	0D	0D	0D	0D	01	0D	AC	
D5D8	01	0D	0D	0D	0D	0D	01	10	D930	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	65	DC88	0D	0D	0D	0D	01	03	03	A2	
D5E0	10	10	10	10	01	0D	0D	1D	D938	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	6D	DC90	03	03	01	0D	0D	0D	0D	B4	
D5E8	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	19	D940	01	03	01	01	01	01	01	23	DC98	01	0D	0D	0D	0D	01	0D	C4	
D5F0	01	0D	0D	0D	0D	0D	01	0D	D948	01	01	01	01	01	01	01	29	DCA0	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	D8	
D5F8	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	29	D950	01	0F	01	01	01	01	01	3F	DCA8	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	E0	
D600	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	32	D958	01	01	01	01	01	01	01	39	DCB0	01	03	01	0F	0F	0F	0F	DC	
D608	01	0D	0D	0D	0D	01	0D	42	D960	01	01	01	01	01	01	01	41	DCB8	01	0F	0F	0F	0F	0F	01	EE	
D610	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	44	D968	01	0F	01	01	01	01	01	65	DCC0	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	F8	
D618	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	4A	D970	01	01	01	01	01	01	01	51	DCC8	0D	0D	01	03	03	03	03	CE	
D620	01	03	01	0D	0D	0D	0D	3C	D978	01	01	01	0F	01	01	01	67	DCD0	01	0D	0D	0D	0D	01	0D	FC	
D628	01	0D	0D	0D	0D	01	10	51	D980	01	0F	01	01	01	01	0F	7D	DCD8	0D	0D	0D	0D	01	03	03	F2	
D630	10	10	10	10	01	0D	0D	61	D988	01	01	01	01	01	0F	01	77	DCE0	03	03	01	0D	0D	0D	0D	04	
D638	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	6A	D990	01	03	01	0F	0F	0F	0F	B9	DCE8	01	0D	0D	0D	0D	01	0D	14	
D640	01	0D	0D	0D	0D	01	0D	66	D998	01	0F	0F	0F	0F	0F	01	CB	DCF0	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	28	
D648	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	7A	D9A0	0D	0D	0D	0D	01	03	03	B7	DCF8	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	30	
D650	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	82	D9A8	03	03	01	03	03	03	03	97	DD00	01	03	01	01	0F	01	01	F5	
D658	01	0D	0D	0D	0D	0D	01	0D	D9B0	01	0D	0D	0D	0D	01	0D	D9	DD08	01	01	0F	01	01	01	01	FB	
D660	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	92	D9B8	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	ED	DD10	01	0F	01	01	01	01	01	03	
D668	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	9A	D9C0	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	F5	DD18	01	01	01	01	01	01	01	FD	
D670	01	03	01	0D	0D	0D	0D	8C	D9C8	01	0D	0D	0D	0D	01	0D	F1	DD20	01	01	01	01	01	01	01	05	
D678	0F	0D	0D	0D	0D	0F	10	BD	D9D0	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	05	DD28	01	0F	01	01	01	01	01	0F	29
D680	10	10	10	10	01	0D	0D	BE	D9D8	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	09	DD30	01	01	01	01	0F	01	01	23
D688	0D	0D	0F	0D	0D	0D	0D	0D	D9E0	01	03	01	0F	0F	0F	0F	09	DD38	01	01	0F	01	01	01	01	2B	
D690	0F	0D	0D	0D	0D	0F	0D	0D	D9E8	01	0F	0F	0F	0F	0F	01	1B	DD40	01	01	01	01	01	01	01	33	
D698	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	D9F0	0D	0D	0D	0D	01	03	03	07	DD48	01	01	01	01	0F	01	01	3B	
D6A0	0D	0D	0F	0D	0D	0D	0D	0D	D9F8	03	03	01	03	03	03	03	E7	DD50	01	03	01	0F	0F	0F	0F	7D	
D6A8	01	0D	0D	0D	0D	0D	0F	0D	DA00	01	0D	0D	0D	0D	01	0D	2A	DD58	01	03	03	03	03	01	0D	53	
D6B0	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	0D	DA08	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	3E	DD60	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	99	
D6B8	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0D	DA10	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	46	DD68	0D	0D	01	03	03	03	03	6F	
D6C0	01	03	01	0D	0D	0D	0D	0D	DA18	01	0D	0D	0D	0D	01	0D	42	DD70	01	0D	0D	0D	0D	0D	0D	9D	
D6C8	01	0D	0D	0D	0D	0D	01	10	DA20	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	56	DD78	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	B1	
D6D0	10	10	10	10	01	0D	0D	0E	DA28	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	5E	DD80	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	B9	
D6D8	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	0A	DA30	01	03	01	0F	0F	0F	0F	5A	DD88	01	0D	0D	0D	0D	01	0D	B5	
D6E0	01	0D	0D	0D	0D	01	0D	0E	DA38	0F	0F	0F	0F	0F	0F	01	7A	DD90	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	C9	
D6E8	0D	0D	0D	0D	01	0D	0D	1A	DA40	0D	0D	0D	0D	01	03	03	58	DD98	0D	0D	01	03	03	03	03	9F	
D6F0	0D	0D	01	0D	0D	0D	0D	22	DA48	03	03	0F	03														


```
DF08 01 01 01 01 01 01 01 EF
DF10 01 01 01 01 01 01 01 F7
DF18 01 01 01 01 01 01 01 FF
DF20 01 01 01 01 01 01 01 07
DF28 01 01 01 01 01 01 01 0F
DF30 01 03 03 03 03 03 03 25
DF38 03 03 03 03 01 01 01 27
DF40 13 00 80 3C 14 3E 4F 00 8F
DF48 95 31 64 00 32 00 14 00 97
DF50 03 00 00 00 00 00 FF 00 31
DF58 00 00 06 00 00 00 00 3D
```

```
DF60 00 00 00 00 00 06 0F 03 57
DF68 30 00 00 51 00 01 1B D1 85
DF70 31 00 00 01 00 D1 31 40 C3
DF78 00 20 00 10 00 06 0F 04 A0
DF80 30 FF FF 51 00 06 0F 04 F7
DF88 30 FF FF 50 00 06 0F 00 FA
DF90 30 FF FF 51 00 06 0F 04 07
DF98 30 FF FF 50 00 06 0F 04 0E
DFA0 30 FF FF AF 0F 06 0F 04 74
DFA8 30 FF FF B1 FF 06 0F 04 7E
DFB0 30 FF FF 4F 00 06 0F 04 25
```

```
DFB8 30 FF FF 51 00 06 0F 04 2F
DFC0 30 FF FF 50 00 06 0F 15 47
DFC8 4C FF FF AF FF 06 0F 15 D3
DFD0 4C FF FF B1 FF 06 0F 15 D9
DFD8 4C FF FF 4F 00 06 0F 15 7A
DFE0 4C FF FF 51 00 01 0F C5 27
DFE8 4B FF FF FF FF FF FF E8 F4
DFF0 FD 50 C3 40 9C 01 08 14 D8
DFF8 4C FF FF FF FF FF FF E8 05 72
```

MSX(32K) スーパービルディング プログラムリスト

■このプログラムは、あなたが個人として使用するほかは著作権法上、著作権者に無断で使用できません。COPYRIGHT © 1986 by Yasunori Takahara

BASIC 2本とマシン語1本、計3本でプログラムは構成されている。打ち込み方を説明しよう。

まずはBASIC。プログラムを入力後、CSAVE "ファイル名" RETURN マシン語の入力には巻末のモニタ、

"monA"を使用する。モニタ起動後、CLEAR 300, &HBFFF RETURN プログラムの入力を終えたら、BSAVE "BUILD", &HC000, &HD02F RETURN さて、ラストはBASICだ。入力後、CSAVE "SBD-MN" RETURN

ですべての作業は終了。実行方法は簡単。リスト1を、CLOAD RETURN でロードしたのち、RUN RETURN でオーケーだ。

●リスト1 ローダープログラム

```
10000 SCREEN1,2,0:COLOR15,1,1:CL
EAR300,&HBFFF
10010 DEFINT A-Z:KEYOFF:WIDTH32
10020 KEY1,CHR$(255)+".RUN"+CHR$(
13)
10030 LOCATE10,10:PRINT "PUSH F1
KEY"
10040 IF INKEY$<>CHR$(255) THEN
10040
10050 REM ***** SPRITE
10060 CLS:LOCATE9,8:PRINT "SUPER
BUILDING"
10070 LOCATE10,14:PRINT "WAIT A M
OMENT"
10080 LOCATE7,12:PRINT "1986 BY
Y. TAKAHARA"
10090 N=0
10100 READ A$:IF A$="*" THEN 101
80
10110 B$=A$:FOR I=0 TO 2:READ A$:B$
=B$+A$
10120 NEXT A$=" "
10130 FOR I=1 TO 63 STEP 2
10140 C$=CHR$(VAL("&H"+MID$(B$,I
,2)))
10150 A$=A$+C$:NEXT
10160 SPRITE$(N)=A$:N=N+1
10170 GOTO10100
10180 REM ***** PCG
10190 READ A$:IF A$="*" THEN 102
40
10200 READ B$:N=VAL("&H"+A$)
10210 FOR I=0 TO 7
10220 C=VAL("&H"+MID$(B$,I*2+1,2
))
10230 VPOKEN*8+I,C:NEXT:GOTO1018
0
10240 REM ***** CG
10250 RESTORE13880:AD=&H1C00
10260 READA$:IF A$="*" THEN 1030
0
10270 FOR I=1 TO 15 STEP 2
10280 C=VAL("&h"+MID$(A$,I,2))
10290 VPokeAD,C:AD=AD+1:NEXT:GOT
O10260
10300 REM ***** COLOR
10310 VPoke&H2000+12,&HEF
10320 VPoke&H2000+13,&HE1
10330 VPoke&H2000+14,&HAE
10340 VPoke&H2000+15,&HF5
10350 VPoke&H2000+16,&H21
10360 VPoke&H2000+17,&HA1
10370 VPoke&H2000+18,&HF4
10380 VPoke&H2000+19,&H15
10390 VPoke&H2000+28,&H15
10400 VPoke&H2000+29,&H15
10410 VPoke&H2000+30,&H15
```

```
10420 VPoke&H2000+31,&HF5
10430 LOCATE10,17:PRINT "LOADING
MAP"
10440 BLOAD "CAS:BUILD"
10450 LOCATE10,17:PRINT "LOADING
MAIN"
10460 CLOAD
10470 REM ***** DATA
10480 DATA 0103030107080B0B
10490 DATA 0B03020202020206
10500 DATA 80C0C080E0D0D0D0
10510 DATA D0C0404040404060
10520 DATA 00010303010F1323
10530 DATA 2303030404080818
10540 DATA 0080C0C080F0C8C4
10550 DATA 4C4C0C02020101018
10560 DATA 0000010303192723
10570 DATA 0303030F10080418
10580 DATA 000080C0C098E4C4
10590 DATA C0C0C0F008102018
10600 DATA 0103031927230303
10610 DATA 0303020202020206
10620 DATA 80C0C098E4C4C0C0
10630 DATA C0C0404040404060
10640 DATA 000F10202020201F
10650 DATA 1F101E1F1F1F0000
10660 DATA 00F00804040404F8
10670 DATA F80878F8F8F80000
10680 DATA 00000000E1D1F10E
10690 DATA 0404040202010000
10700 DATA 0000000000E01804
10710 DATA 0404080830C00000
10720 DATA 0000000000000000
10730 DATA 0003071F3F1F0000
10740 DATA 00000000001C2246
10750 DATA FEFEFE6E6C6860000
10760 DATA 00010139296F3F03
10770 DATA 0100000000000000
10780 DATA F8F8F8F0F0FEFEFC
10790 DATA F806000000000000
10800 DATA 000000382B6F3F03
10810 DATA 0100000000000000
10820 DATA 00000000FCFEFEFC
10830 DATA F8FE000000000000
10840 DATA 1F1F1F0F0F7F7F3F
10850 DATA 1F60000000000000
10860 DATA 0080809C94F6FC00
10870 DATA 8000000000000000
10880 DATA 000000003F7F7F3F
10890 DATA 1F7F000000000000
10900 DATA 0000001CD4F6FC00
10910 DATA 8000000000000000
10920 DATA 01030309472B1303
10930 DATA 0303020202020206
10940 DATA 80C0C080C0C0C0C0
10950 DATA C0C0404040404060
10960 DATA 0001030309472B13
```

```
10970 DATA 0303030404080818
10980 DATA 0080C0C080C0C0C0
10990 DATA C0C0C02020101018
11000 DATA 0001030B01FF0303
11010 DATA 0303030C10100830
11020 DATA 0080C0C080C0C0C0
11030 DATA C0C0C04040403010
11040 DATA 010363C16F331B2F
11050 DATA 0703000000000000
11060 DATA 80C0C080F0C8C4C0
11070 DATA C0C0C02020404060
11080 DATA 0103030103030303
11090 DATA 0303020202020206
11100 DATA 80C0C090E2D4C8C0
11110 DATA C0C0404040404060
11120 DATA 0001030301030303
11130 DATA 0303030404080818
11140 DATA 0080C0C090E2D4C8
11150 DATA C0C0C02020101018
11160 DATA 0001030301030303
11170 DATA 030303020202020C
11180 DATA 0080C0D080FFC0C0
11190 DATA C0C0C0300808100C
11200 DATA 010303010F132303
11210 DATA 0303030404020206
11220 DATA 80C0C683F6CCD8F4
11230 DATA E0C0000000000000
11240 DATA 090B0B0907030303
11250 DATA 0303040404040408
11260 DATA 90D0D090E0C0C0C0
11270 DATA C0C0202020202010
11280 DATA 000000020707070F
11290 DATA 0F0F1F1F1F1F1C0000
11300 DATA 00000040E0E0E0F0
11310 DATA F0F0F8F8F8380000
11320 DATA 00000002070F0F1F
11330 DATA 1F00000000000000
11340 DATA 00000040E0F0F0F8
11350 DATA F800000000000000
11360 DATA 000000021F1F0000
11370 DATA 0000000000000000
11380 DATA 00000040F8F80000
11390 DATA 0000000000000000
11400 DATA 00001C1F1F1F0F0F
11410 DATA 0F07070702000000
11420 DATA 000038F8F8F8F0F0
11430 DATA F0E0E0E040000000
11440 DATA 000000000000001F
11450 DATA 1F0F0F0702000000
11460 DATA 00000000000000F8
11470 DATA F8F0F0E040000000
11480 DATA 0000000000000000
11490 DATA 00001F1F02000000
11500 DATA 0000000000000000
11510 DATA 0000F8F840000000
11520 DATA 0000000063F6FC7E
11530 DATA 3F7FDF8381800000
```



```

11540 DATA 0000000000000001
11550 DATA FFFF009CB8F06000
11560 DATA 0000010303030707
11570 DATA 070F0F0C00000000
11580 DATA E0F0F0F8F8FCFCF8
11590 DATA F0E0000000000000
11600 DATA 0103030103030303
11610 DATA 0303010101010101
11620 DATA 80C0C08040404040
11630 DATA 40C08080808080C0
11640 DATA 0000000000000103
11650 DATA 0303010101010101
11660 DATA 000C1E1E7CD0B070
11670 DATA E0C08080808080C0
11680 DATA 0003060C6CF4FC7E
11690 DATA 3F7FDF83C1C04000
11700 DATA 000001010E3E78E0
11710 DATA C0800081F1FE1E00
11720 DATA 0008080707C1E07
11730 DATA 030100818F7F7800
11740 DATA 00C06030362F3F7E
11750 DATA FCFEFBC183030200
11760 DATA 0000000000000000
11770 DATA 000000006FFFF86F
11780 DATA 0000000000000000
11790 DATA 00000000C0F97FCF
11800 DATA 0000000000000000
11810 DATA 00000000039FFEF3
11820 DATA 0000000000000000
11830 DATA 00000000F6FF1FF6
11840 DATA 0040E070783C3B37
11850 DATA 0F1B11333F78E0C0
11860 DATA 10322C1E3FF6E0E0
11870 DATA C0C0E0F0F87C1E04
11880 DATA 0103010105050300
11890 DATA 0303070701010103
11900 DATA 80C0C0C0C0C0C080
11910 DATA C0C0E0E080402040
11920 DATA 0000000000000000
11930 DATA 00FE78B0A0A0A020
11940 DATA 20242E3E3C383F00
11950 DATA 0000000000000000
11960 DATA 0000000000000346
11970 DATA BFFF00FF87BFBFFF
11980 DATA 000000000000CFE
11990 DATA 7F7F007F73737F7F
12000 DATA 000F111121214141
12010 DATA FFFCFFE75B3D3C18
12020 DATA 0080404040202024
12030 DATA FEFFFFE7DABC3C18
12040 DATA 00000F1111212141
12050 DATA 41FFCFE75B3C18
12060 DATA 0000804040402020
12070 DATA 24FEFFFFE7DA3C18
12080 DATA 0055CF727B3B1B0B
12090 DATA 0303050910000000
12100 DATA 8040C69EFCF8F0E0
12110 DATA 8080402010000000
12120 DATA 0F3FB5FFFFF7F7F
12130 DATA 3F0F020101000000
12140 DATA E1FF7BFDFFEFD0FB
12150 DATA F7E120C0C0000000
12160 DATA 000000183C3E3F3F
12170 DATA 3F1F0F0703010000
12180 DATA 0000003078F8F8F8
12190 DATA F8F0E0C080000000,*
12200 DATA 60,00AA55AA55AA55AA
12210 DATA 61,55AA55AA55AA55AA
12220 DATA 62,00AA55AA55AA55AA
12230 DATA 63,55AA55AA55AA55AA
12240 DATA 68,0000FFFFFFFFFFF
12250 DATA 69,FFFFFFFFFFFFFFFFF
12260 DATA 70,4242427E4242427E
12270 DATA F8,000066FFFFF660000
12280 DATA F9,0000000000000000
12290 DATA FA,FF818181858991A1
12300 DATA 78,858991A1818181FF
12310 DATA 79,858991A1818181FF
12320 DATA 7A,858991A1818181FF
12330 DATA 7B,858991A1818181FF
12340 DATA 7C,858991A1818181FF
12350 DATA 7D,858991A1818181FF
12360 DATA 80,07040F0F1E1E101E
12370 DATA 81,1E1E0E0E0E060607
12380 DATA 82,C040E0E0F0F010F0
12390 DATA 83,F0F0E0E0E0C0C0C0
12400 DATA 84,0000030F1F1C3939
12410 DATA 85,3C3F191C0F030000
12420 DATA 86,0000C0F83898FC
12430 DATA 87,3C9C9838F0C00000
12440 DATA 89,21339E4C38300000
12450 DATA 8A,00384C4663317BCE
12460 DATA 8B,8000000000000000
12470 DATA 8C,0000000101010303
12480 DATA 8D,030606060D0C0C00
12490 DATA 8E,C0C6C6B68C8C6C18
12500 DATA 8F,18D83030B0606060
12510 DATA 98,0000036C928A8AAB
12520 DATA 99,AD9040301F1F1F1F
12530 DATA 9A,00000A05050D039
12540 DATA 9B,09926222E2E1E1F0
12550 DATA 9C,1F1F1F0F070301
12560 DATA 9D,FFFFFFFEFCFCFCFC
12570 DATA 9E,FC3C1C1C1C1E1E1F
12580 DATA 9F,010303070F0F7FFF
12590 DATA EO,1F0F0F07071F3FFF
12600 DATA E1,FFFFFFFFFFFFFFFFF
12610 DATA E2,0F1F3F5F5F414040
12620 DATA E3,A0110A00F18E40C1
12630 DATA E4,FCFFFFF83030303
12640 DATA E5,03C20000E0176787
12650 DATA E6,FF07030101010101
12660 DATA E7,01010101010103FF
12670 DATA E8,FF0C080000000000
12680 DATA EA,0000000000080FFF
12690 DATA EA,FFFFFFFFFFFFFCFC
12700 DATA EB,FFFFFFFFF1F0F0F
12710 DATA EC,000080C0C0C0C6C5
12720 DATA ED,C5444242C3878FFF
12730 DATA EE,0000002050565A95
12740 DATA EF,A70A030382C4F8F0
12750 DATA FO,FF3F1F1F0F0F0F0F
12760 DATA F1,0F0F0F1F1F3F7FFF
12770 DATA F2,F0F0F0F0E0C08000
12780 DATA F3,FEFEFEFCFCFFFFF
12790 DATA F4,0000000000080C0C
12800 DATA F5,E0E0F0F0F0F0FEFF
12810 DATA FB,FFFFFFFFFFFFFFFFF
12820 DATA 91,FF81818181818187
12830 DATA 92,8787818181818181
12840 DATA 93,FF818181818181E1
12850 DATA 94,E1E1818181818181
12860 DATA 95,FFFFFFFFFFFFFFFFF
12870 REM ***** KANA
12880 DATA B1,FE0663C303060000
12890 DATA B2,0E3EF8D818181800
12900 DATA B3,30FECE6C06047800
12910 DATA B4,7E181818181818E0
12920 DATA B5,1CFE1C3C6CCC8C00
12930 DATA B6,60FE66666C6C6C00
12940 DATA B7,303EF81EF8181800
12950 DATA B8,7E66E6C606043800
12960 DATA B9,607EECC0C0870000
12970 DATA BA,FC0C0C0C0C0CFC00
12980 DATA BB,6CFE6C6C0C087000
12990 DATA BC,0076067606047800
13000 DATA BD,FE060C18386CC600
13010 DATA BE,60FE66666C6C03E0
13020 DATA BF,CE66660606047800
13030 DATA C0,7E66C6F61E0C7800
13040 DATA C1,1C3818FE18187000
13050 DATA C2,0056565606047800
13060 DATA C3,3C0007E1818183000
13070 DATA C4,3030383C36303000
13080 DATA C5,18187E1818187000
13090 DATA C6,007C000000FE0000
13100 DATA C7,FE06663C386CC600
13110 DATA C8,30FE061E78FCB600
13120 DATA C9,1818181818306000
13130 DATA CA,006C6C4444C6C600
13140 DATA CB,COFEC0C0C0C07E00
13150 DATA CC,FE06060606047800
13160 DATA CD,003078C8C86020000
13170 DATA CE,187E185A5A5A1800
13180 DATA CF,FE0606667C381800
13190 DATA D0,780E701E00780E00
13200 DATA D1,18306C08849EF200
13210 DATA D2,0C6C3C181E36E000
13220 DATA D3,7C30FE3030301E00
13230 DATA D4,60FE666430303000
13240 DATA D5,007C0C0C0CFE0000
13250 DATA D6,7E06067E06067E00
13260 DATA D7,7C00FE0606047800
13270 DATA D8,6666666606043800
13280 DATA D9,5858585A9E9C9800
13290 DATA DA,C0C0C0C2C6CCF800
13300 DATA DB,FE6C6C6C6C6CFE00
13310 DATA DC,FE6C6C6060647800
13320 DATA DD,00E6E60606047800
13330 DATA DE,00FE06FE06047800
13340 DATA DF,000000F828304000
13350 DATA A8,00000038E0202000
13360 DATA A9,000002F888087000
13370 DATA AA,000000702020F800
13380 DATA AB,000020F060A0A000
13390 DATA AC,000040F050404000
13400 DATA AD,00000701010F8000
13410 DATA AE,0000F01F0F0F0000
13420 DATA AF,00000A8A808F0000
13430 DATA 2E,0000000001818000
13440 REM *****
13450 DATA 41,3844C6C6FEC6C600
13460 DATA 42,FC6C6FC6C6C6FC00
13470 DATA 43,7CC6C0C6C6C67C00
13480 DATA 44,F8C4C6C6C6C4F800
13490 DATA 45,FEC0C0F8C0C0FE00
13500 DATA 46,FEC0C0FC0C0C0C00
13510 DATA 47,7CC6C0DEEC6C67E00
13520 DATA 48,C6C6C6FEC6C6C600
13530 DATA 49,3C18181818183C00
13540 DATA 4A,3E0C0C6C6C6C3800
13550 DATA 4B,C6CCD8F0F8DCCE00
13560 DATA 4C,C0C0C0C0C0C0FE00
13570 DATA 4D,C6EEFDE6C6C6C600
13580 DATA 4E,C6E6F6FDEEC6C600
13590 DATA 4F,7CC6C6C6C6C67C00
13600 DATA 50,FC6C6C6FC6C0C000
13610 DATA 51,7CC6C6C6CC0C7A00
13620 DATA 52,FC6C6C6FCDC8CE00
13630 DATA 53,7CC6C07C06C67C00
13640 DATA 54,7E18181818181800
13650 DATA 55,C6C6C6C6C6C67C00
13660 DATA 56,C6C6C6C6C6C31000
13670 DATA 57,C6C6C6D6FECEC600
13680 DATA 58,C6EE7C387CEEC600
13690 DATA 59,66666663C18181800
13700 DATA 5A,FE0E1C3870E0FE00
13710 REM *****
13720 DATA 31,1838581818187E00
13730 DATA 32,7C86063C60C0FE00
13740 DATA 33,7CC6067C06C67C00
13750 DATA 34,1C3C6CCCCE0C0000
13760 DATA 35,FEC0C0C6C6C67C00
13770 DATA 36,7CC6C0FC6C6C7C00
13780 DATA 37,FE6C6C0C38383800
13790 DATA 38,7CC6C67C6C6C7C00
13800 DATA 39,7CC6C67E06C67C00
13810 DATA 30,7CC6CED6E6C67C00
13820 DATA 3E,C0F0CFFFFFCC0C00
13830 DATA 21,0E0E1E1840E04000
13840 DATA 3F,3C66260C18001800
13850 DATA 2F,02060C18306C0000
13860 DATA 23,7E00FFFFFFFFFFFFF
13870 DATA 24,4242427E4242427E,*
13880 DATA 785780737F78D90A5
13890 DATA B39BD91F9F24796
13900 DATA 59A664A14FAC62B9
13910 DATA 65B456BE56C6C6CF
13920 DATA C168BEAB9C9CCFC6
13930 DATA D179CA88C58AFF92
13940 DATA 478D579062865B84
13950 DATA 4F80588367765FFF
13960 DATA 7F6E7C737E817D9D
13970 DATA 8090FF98A493B689
13980 DATA B772AD60B054C1FF
13990 DATA BC93C1B4C97DFB0
14000 DATA EEB3F7C3FFAA9E25
14010 DATA 3FFC2B5B5BEADA2C0
14020 DATA 96BC8FBA8FB689B7
14030 DATA 8BBE95C2FFC7B7BA
14040 DATA C1FF746B6C6F6779
14050 DATA 70756881648D6396
14060 DATA 62AFF7566C6C5D67
14070 DATA 4B6F3460435E4B5B
14080 DATA 356F1D810F67148C
14090 DATA 1E670E8B00FF9474
14100 DATA 937C9082926F8CF92
14110 DATA 708C98768846C85
14120 DATA 71FF91728E6EB86D
14130 DATA 887289798D7B9179
14140 DATA 9071FF8A6F8B758D
14150 DATA 789078FF926F8C69
14160 DATA 8768856C8670FF89
14170 DATA 7B8B7D907CFFA27A
14180 DATA A675AET2B175AC73
14190 DATA A676A37AFF8D6E8A
14200 DATA 70FAET73B171FFB4
14210 DATA 73B075FF856A8269
14220 DATA FF846E826DFF9F6
14230 DATA A562AF62B668FF93
14240 DATA 688B618560866FF
14250 DATA 918E93939C8F908E
14260 DATA FF547D588358350
14270 DATA 33A1AF148C11552C
14280 DATA 3445D5653537DFF
14290 DATA F05FFFFFFFFFFF,*

```


●リスト2 マシン語

C000	F9 F9 F9 F9 F9 F8 F9 F9	87	C348	69 69 69 69 60 60 60 60	2F	C690	FA FA FA 68 68 68 68 68	BA
C008	F9 F9 F9 F9 F9 F9 F9 F9	90	C350	7D 7D 69 69 60 60 60 60	5F	C698	68 68 68 68 68 68 68 68	B5
C010	F9 F9 F8 F9 F9 F9 F9 F9	97	C358	60 60 60 69 68 68 68 68	44	C6A0	7B 7B 69 69 69 69 69 69	D2
C018	F9 F9 F8 F9 F9 F9 F9 F9	9F	C360	60 60 60 69 68 68 68 68	4C	C6A8	69 69 69 7B 7B 69 68 68	D8
C020	F9 F9 F9 F9 F9 F9 F9 F9	A8	C368	68 68 68 69 69 69 69 69	70	C6B0	60 60 60 62 69 69 69 69	9C
C028	F9 F9 F9 F9 F9 F9 F9 F9	AF	C370	68 68 68 69 69 69 69 69	78	C6B8	69 69 60 60 60 62 69 69	AC
C030	F9 F9 F9 F9 F9 F9 F9 F9	B8	C378	69 69 69 69 69 69 69 69	83	C6C0	68 68 68 68 69 69 FA FA	E4
C038	F9 F9 F9 F9 F9 F9 F9 F9	C0	C380	69 69 69 69 69 69 69 69	8B	C6C8	69 69 68 68 68 68 68 68	D2
C040	F9 F9 F9 F9 F9 F9 F9 F9	C8	C388	69 69 60 60 60 69 69 69	78	C6D0	69 69 69 69 69 69 7B 7B	02
C048	F9 98 9A E2 E4 E6 E8 E8	CC	C390	69 69 FA FA 69 69 69 69	BD	C6D8	69 69 69 69 69 69 69 69	E6
C050	F9 F9 F9 F9 F9 F9 F9 F9	D8	C398	69 69 68 68 FA FA 69 69	C3	C6E0	69 69 60 60 60 62 60 60	BA
C058	F9 99 9B E3 E5 E7 E9 F9	E2	C3A0	69 69 7C 7C 69 69 69 69	D1	C6E8	62 60 60 62 62 60 60 60	B4
C060	F9 F9 F9 F8 F9 F9 F9 F9	E7	C3A8	69 69 69 69 7C 7C 69 69	D9	C6F0	69 69 68 68 68 68 68 68	F8
C068	F9 9C 9D E6 E8 E0 F2 F9	03	C3B0	60 60 60 60 60 60 60 60	7C	C6F8	68 68 68 68 68 68 68 68	FE CF
C070	F9 F9 F9 F9 F9 F9 F9 F9	F8	C3B8	60 60 69 69 60 60 60 69	96	C700	69 69 69 69 FA FA 69 69	31
C078	F9 F9 9E E7 E9 F1 F9 F9	7B	C3C0	68 68 68 68 68 68 68 68	C4	C708	69 69 69 69 69 69 69 69	17
C080	F9 F9 F9 F9 F9 F9 F9 F9	F8	C3C8	68 68 69 69 68 68 68 69	CE	C710	69 69 69 69 7A 7A 69 69	41
C088	F9 F9 E0 20 20 F3 F4 F9	3A	C3D0	69 69 69 69 69 69 69 69	DB	C718	69 69 69 69 69 69 69 69	27
C090	F9 F9 F9 F9 F9 F9 F9 F9	18	C3D8	69 69 69 69 69 69 69 69	E3	C720	FA FA 62 60 60 60 60 62	F1
C098	F9 9F 91 EA EB 20 F5 F9	B4	C3E0	69 69 69 69 69 69 69 69	EB	C728	60 60 62 62 62 62 62 62	FB
C0A0	60 60 60 60 60 60 60 60	60	C3E8	69 69 69 69 60 60 60 60	DB	C730	7D 7D 68 68 68 68 68 68	61
C0A8	60 60 60 60 60 60 60 60	68	C3F0	69 69 69 69 69 69 69 69	FB	C738	68 68 68 68 68 68 68 68	3F
C0B0	68 63 68 68 68 68 63 68	A6	C3F8	69 69 69 69 69 68 68 68	00 B5	C740	60 60 69 69 69 69 69 69	3D
C0B8	68 68 63 63 68 63 63 63	9F	C400	69 69 69 69 69 69 69 69	OC	C748	69 FA FA 69 69 FA FA 69	9B
C0C0	69 63 69 69 69 62 68 62	B3	C408	69 69 69 69 69 69 69 69	14	C750	68 68 69 69 69 69 69 69	5D
C0C8	69 62 68 68 68 68 63 68	BF	C410	60 60 60 60 60 60 62 60	D6	C758	69 7B 7B 69 69 7A 7A 69	AD
C0D0	69 63 69 60 69 63 69 63	BD	C418	60 60 60 60 60 62 60 60	DE	C760	69 69 62 60 60 60 69 69	4D
C0D8	69 68 62 69 69 69 63 69	D2	C420	68 68 68 68 68 68 68 68	24	C768	69 60 60 62 60 60 60 60	43
C0E0	69 63 69 68 69 63 62 63	CE	C428	68 68 68 68 68 68 68 68	2C	C770	69 69 68 68 68 68 69 69	7B
C0E8	69 69 68 62 69 69 63 69	E2	C430	69 69 FA FA 69 69 69 69	5E	C778	69 69 68 68 68 68 68 68	81
C0F0	69 63 62 62 62 69 63 68	D7	C438	69 69 69 69 69 69 69 69	44	C780	69 69 69 69 69 69 69 69	8F
C0F8	69 62 62 68 69 69 63 69	EB D5	C440	69 69 7B 7B 69 69 69 69	70	C788	69 69 69 69 69 69 69 69	97
C100	60 61 61 61 60 60 61 60	C6	C448	69 69 69 69 69 69 69 69	54	C790	69 69 69 69 69 69 69 69	9F
C108	60 61 61 62 62 62 63 62	D6	C450	60 60 60 60 60 60 60 60	14	C798	69 69 69 69 69 69 69 69	A7
C110	68 68 68 68 68 68 68 68	11	C458	60 60 60 60 60 60 60 60	1C	C7A0	60 60 60 60 60 60 60 60	67
C118	68 68 68 68 68 68 FA FA	3D	C460	68 68 68 68 68 FA FA	88	C7A8	60 60 60 60 60 60 60 60	6F
C120	69 69 69 69 69 69 69 69	29	C468	68 68 68 68 68 68 68 68	6C	C7B0	68 68 68 68 68 68 68 68	BF
C128	69 69 69 69 69 69 7D 7D	59	C470	69 69 69 69 69 7B 7B	A0	C7B8	68 68 68 68 68 68 68 68	B7
C130	69 69 69 69 69 69 69 69	39	C478	69 69 69 69 69 69 69 69	84	C7C0	69 69 69 69 69 69 FA FA	F1
C138	69 69 60 62 62 60 60 60	OF	C480	69 60 62 62 62 62 62 62	59	C7C8	69 69 69 69 69 69 69 69	D7
C140	FA FA 69 FA FA 69 FA FA	AF	C488	62 62 62 62 62 62 69 69	71	C7D0	69 69 69 69 69 69 7A 7A	01
C148	69 69 68 68 68 68 68 68	4B	C490	69 68 68 68 68 68 68 68	95	C7D8	69 69 69 69 69 69 69 69	E7
C150	7C 7C 69 7C 7C 69 7D 7D	CD	C498	68 68 68 68 68 69 FA FA	C1	C7E0	60 60 60 60 60 60 60 60	AF
C158	69 69 69 69 69 69 69 69	61	C4A0	69 69 69 69 69 69 69 69	AC	C7E8	60 60 60 60 60 60 60 60	A7
C160	60 60 60 60 60 60 60 60	21	C4A8	69 69 69 69 69 69 7B 7B	D8	C7F0	68 68 68 68 68 68 68 68	F3
C168	69 69 69 69 69 69 69 69	71	C4B0	60 60 62 62 62 62 62 62	80	C7F8	68 68 68 68 68 68 FA FA	27 50
C170	68 68 68 68 68 68 68 68	71	C4B8	62 60 60 60 62 60 60 60	80	C800	69 69 69 69 69 69 69 69	10
C178	69 69 60 69 69 60 62 62	61	C4C0	68 68 68 68 68 68 68 68	C4	C808	69 69 69 69 69 69 7A 7A	3A
C180	69 69 69 69 69 69 69 69	89	C4C8	68 68 68 68 68 68 68 68	CC	C810	69 69 69 69 69 69 69 69	20
C188	69 69 68 69 69 68 68 68	8D	C4D0	69 69 FA FA 69 69 69 69	FE	C818	69 69 69 69 69 69 60 60	16
C190	69 69 69 69 69 62 62 60	79	C4D8	69 FA FA 69 69 69 69 69	06	C820	FA FA 69 69 69 69 60 69	49
C198	60 69 69 69 69 69 69 69	98	C4E0	69 69 7B 7B 69 69 69 69	10	C828	69 69 FA FA 69 69 68 68	58
C1A0	FA FA 69 69 68 68 68 68	C7	C4E8	69 7B 7B 69 69 69 69 69	18	C830	7A 7A 69 69 69 69 68 69	61
C1A8	68 69 69 69 69 69 60 60	9E	C4F0	60 60 62 62 60 60 62 60	BA	C838	69 69 7A 7A 69 69 69 69	6A
C1B0	7C 7C 69 69 69 69 69 69	DF	C4F8	62 62 62 62 62 62 62 60	C8 B4	C840	60 60 60 60 60 60 69 69	1A
C1B8	69 69 69 69 69 69 68 68	BF	C500	68 68 68 68 68 68 68 68	05	C848	69 60 60 60 60 60 69 69	3D
C1C0	60 60 60 60 60 62 62 62	87	C508	68 68 68 68 68 68 68 68	0D	C850	68 68 68 68 68 68 68 68	5A
C1C8	60 60 60 69 69 60 60 62	9D	C510	69 69 69 69 69 69 69 69	1D	C858	69 69 68 68 68 68 69 69	65
C1D0	68 68 68 68 68 68 68 68	D1	C518	69 69 69 69 69 69 69 69	25	C860	69 69 69 69 69 69 69 69	70
C1D8	68 68 68 FA FA 68 68 68	FD	C520	69 69 69 69 FA FA 69 69	4F	C868	69 69 69 69 69 69 69 69	78
C1E0	69 69 69 69 69 69 69 69	E9	C528	69 69 69 69 69 69 69 69	35	C870	69 69 69 69 60 60 69 69	6E
C1E8	69 69 69 7D 7D 69 69 69	19	C530	69 69 69 69 7B 7B 69 69	61	C878	69 69 69 69 69 69 69 69	88
C1F0	69 69 69 69 60 60 60 60	D5	C538	69 69 69 69 69 69 69 69	45	C880	69 69 69 69 68 68 69 69	8E
C1F8	62 62 62 60 60 61 81 81	C2 55	C540	60 60 62 62 62 60 62 60	0D	C888	69 69 69 69 69 69 69 69	98
C200	68 FA FA 69 68 68 68 68	28	C548	62 62 62 60 62 62 62 60	19	C890	69 69 69 60 60 60 60 60	7C
C208	68 68 68 68 68 68 68 68	0A	C550	68 68 68 68 68 68 68 68	55	C898	60 60 60 60 60 60 60 60	60
C210	69 7C 7C 69 69 69 69 69	40	C558	68 68 68 68 68 68 68 68	5D	C8A0	FA FA 68 68 68 68 68 68	CE
C218	69 69 69 69 69 69 69 69	22	C560	69 69 69 69 69 69 69 69	6D	C8A8	68 68 68 68 68 68 68 68	B0
C220	60 60 60 69 69 69 69 69	0F	C568	69 69 FA FA 69 69 69 69	97	C8B0	7D 7D 69 69 69 69 69 69	E8
C228	69 60 60 60 69 69 69 69	17	C570	69 69 69 69 69 69 69 69	7D	C8B8	69 69 69 69 69 69 69 69	C8
C230	68 68 68 69 69 69 69 69	37	C578	69 69 7D 7D 69 69 69 69	AD	C8C0	60 60 60 60 60 60 60 60	9A
C238	68 68 68 68 69 69 69 69	3F	C580	60 60 62 62 62 60 62 69	56	C8C8	60 60 69 69 69 FA FA 69	8E
C240	FA FA 69 69 69 69 69 69	6C	C588	69 62 62 60 62 62 62 60	60	C8D0	68 68 68 68 68 68 68 68	DA
C248	69 69 62 69 69 69 69 69	4B	C590	68 68 68 68 68 68 68 60	8D	C8D8	68 68 69 69 69 7D 7D	0E
C250	7D 7D 69 69 69 69 69 69	82	C598	62 68 68 68 68 68 68 68	97	C8E0	69 69 69 69 69 69 69 69	F0
C258	69 62 63 62 62 62 62 69	39	C5A0	69 69 69 69 FA FA 68 68	CE	C8E8	69 69 69 69 60 60 60 60	D4
C260	60 60 69 69 69 69 69 69	58	C5A8	68 69 69 69 FA FA 69 69	D6	C8F0	69 69 69 69 69 69 69 69	00
C268	62 63 63 68 68 68 63 69	56	C5B0	69 69 69 69 69 7B 7B	E1	C8F8	69 69 69 69 FA FA 68 68	28
C270	68 68 69 69 69 69 69 69	78	C5B8	69 69 69 69 69 7B 7B	E9	C900	69 69 69 69 69 69 69 69	11
C278	68 63 63 60 62 62 63 69	58	C5C0	60 60 62 62 62 60 60 60	8B	C908	69 69 69 69 69 7A 7A	69 3B
C280	69 69 FA FA 69 69 69 69	AC	C5C8	62 62 62 60 60 60 62 60	95	C910	69 69 69 FA FA 60 60 60	28
C288	69 68 63 68 68 68 68 69	87	C5D0	68 68 68 68 68 68 68 68	D5	C918	60 69 60 60 60 60 60 60	EA
C290	69 69 7C 7C 69 69 69 69	C0	C5D8	68 68 68 68 68 68 68 68	DD	C920	69 69 69 7A 7A 68 68 68	50
C298	69 69 68 69 69 69 69 69	A1	C5E0	69 69 69 69 69 69 69 69	E4	C928	68 69 68 68 68 68 68 68	32
C2A0	69 69 60 60 60 60 60 60	74	C5E8	60 60 62 62 62 62 62 60	B7	C930	69 60 60 60 60 60 69 69	1D
C2A8	60 69 69 FA FA 69 69 69	CB	C5F0	69 60 60 60 62 62 62 68	CC	C938	69 69 69 69 69 69 69 69	49
C2B0	69 69 68 68 68 68 68 68	B4	C5F8	68 68 68 68 68 68 68 68	FD E2	C940	69 69 68 68 68 68 69 69	4D
C2B8	68 69 69 7C 7C 69 69 69	E7	C600	69 68 FA FA 68 68 68 69	2C	C948	69 69 69 69 69 69 69 69	59
C2C0	69 FA FA 69 69 69 69 69	EC	C608	69 69 69 69 69 69 69 69	16	C950	69 69 69 69 69 69 69 69	61
C2C8	60 60 60 60 60 69 69 69	A5	C610	69 69 7D 7D 69 69 69 69	46	C958	69 69 69 69 69 69 69 69	69
C2D0	69 7D 7D 69 69 69 69 69	02	C618	69 69 69 69 69 69 69 69	26	C960	69 69 69 69 69 69 69 69	71
C2D8	68 68 68 68 68 69 69 69	DD	C620	62 62 60 60 62 62 62 62	F2	C968	69 69 69 69 69 69 69 69	79
C2E0	60 60 60 69 69 69 69 69	CF	C628	62 62 62 62 62 62 62 60	FC	C970	69 69 60 60 60 60 60 60	54
C2E8	69 69 69 69 69 69 69 69	F2	C630	68 68 68 68 68 68 68 68	36	C978	60 69 60 60 60 60 60 60	53
C2F0	68 68 68 69 69 69 69 69	F7	C638	68 68 68 68				

C9D8	69	69	68	69	69	69	68	69	E7	CBF8	69	63	69	69	69	69	69	69	05	23	CE18	68	68	69	FA	FA	68	69	69	4D
C9E0	69	69	69	69	69	69	69	69	F1	CC00	69	69	63	69	69	69	69	69	08		CE20	69	69	69	69	69	69	69	69	36
C9E8	69	69	69	69	69	69	69	69	F9	CC08	69	63	69	69	69	60	FA	FA	2F		CE28	69	69	69	78	78	69	69	69	5C
C9F0	69	69	69	69	69	69	69	69	01	CC10	69	69	68	62	68	69	69	69	1B		CE30	69	69	69	69	69	69	69	69	46
C9F8	69	69	69	69	69	69	69	69	2B	CC18	69	63	69	69	69	68	7D	7D	4D		CE38	69	69	69	60	60	60	69	69	33
CA00	60	60	69	69	60	60	60	69	E5	CC20	69	69	69	63	69	69	69	69	2E		CE40	69	69	FA	FA	69	FA	69	9A	
CA08	60	60	60	69	7D	7D	69	69	2D	CC28	69	63	69	69	69	69	60	60	24		CE48	69	69	69	FA	FA	68	69	69	7F
CA10	68	68	69	68	68	68	68	69	17	CC30	69	69	69	63	69	69	69	69	3E		CE50	69	69	78	78	69	78	69	A2	
CA18	68	68	68	69	60	60	60	69	0C	CC38	69	63	69	69	69	69	68	68	44		CE58	69	69	69	78	78	69	69	8C	
CA20	60	69	69	69	69	69	69	69	29	CC40	69	69	69	63	69	69	62	69	47		CE60	60	60	60	60	60	60	60	2E	
CA28	69	69	69	69	68	68	68	69	37	CC48	69	63	69	69	69	69	69	69	56		CE68	60	60	60	60	60	60	60	69	4D
CA30	68	69	69	69	69	69	69	69	41	CC50	69	69	69	63	69	69	63	69	58		CE70	68	68	68	68	68	68	68	7E	
CA38	69	69	69	69	69	69	69	69	4A	CC58	69	63	69	69	69	60	69	69	5D		CE78	68	68	68	68	68	68	69	88	
CA40	69	69	69	69	69	69	69	69	52	CC60	69	69	69	68	69	69	68	69	72		CE80	69	FA	FA	68	69	69	69	88	
CA48	69	69	69	69	69	69	69	69	5A	CC68	69	68	69	69	69	68	69	69	7A		CE88	69	69	69	69	69	69	69	9E	
CA50	69	69	69	69	69	69	69	69	62	CC70	69	69	69	69	69	69	69	69	84		CE90	69	7D	7D	69	69	69	69	CE	
CA58	69	69	69	69	69	69	69	69	6A	CC78	69	69	69	69	69	69	69	69	8C		CE98	69	69	69	69	69	69	69	AE	
CA60	60	60	60	60	60	60	60	60	33	CC80	69	69	69	69	69	69	69	69	94		CEA0	69	69	69	69	69	69	69	B6	
CA68	60	60	69	69	69	69	69	69	68	CC88	69	69	69	69	69	69	69	69	9C		CEA8	69	69	69	69	69	69	69	BE	
CA70	68	68	68	68	68	68	68	68	1A	CC90	60	60	60	60	60	60	60	60	5C		CEB0	69	69	69	69	69	69	69	C6	
CA78	FA	68	69	69	69	69	69	69	0D	CC98	60	60	60	60	60	60	60	60	64		CEB8	69	60	60	60	60	60	60	AA	
CA80	69	69	69	69	69	69	69	7D	A6	CCA0	68	68	68	68	68	68	68	68	AC		CEC0	69	69	69	69	69	69	69	D6	
CA88	7D	69	69	69	69	69	69	69	AE	CCA8	68	68	68	68	68	68	68	68	B4		CEC8	69	68	68	68	68	69	69	DA	
CA90	69	69	69	69	60	60	60	60	7E	CCB0	69	69	69	69	69	69	69	69	C4		CED0	69	69	69	69	69	69	69	77	
CA98	60	60	60	60	69	69	69	69	86	CCB8	69	69	69	69	69	69	69	69	CC		CED8	FA	69	69	69	69	69	69	A1	
CAA0	FA	FA	69	69	68	FA	FA	68	FA	CCC0	69	69	69	69	69	69	69	69	D4		CEE0	69	69	69	69	69	69	69	05	
CAA8	68	FA	FA	68	69	69	69	69	DA	CCC8	69	69	69	69	69	69	69	69	DC		CEE8	78	69	69	69	78	78	69	2B	
CAB0	7A	7A	69	69	69	79	79	69	0A	CCD0	69	69	69	69	69	69	69	69	E4		CEF0	60	60	60	60	60	60	60	C7	
CAB8	69	79	79	69	69	69	69	69	EA	CCD8	69	69	69	69	69	69	69	69	EC		CEF8	60	60	69	69	60	60	69	EA 21	
CAC0	69	69	69	60	60	60	60	60	A5	CEE0	60	60	60	60	60	60	60	60	AC		CF00	68	68	68	69	68	68	68	10	
CAC8	60	60	60	60	60	60	69	69	A4	CEE8	60	60	60	60	60	60	60	60	B4		CF08	68	68	69	69	68	68	69	1B	
CAD0	69	69	69	68	FA	FA	68	FA	93	CCF0	68	68	68	68	68	68	68	68	FC		CF10	69	69	69	69	69	69	69	1E	
CAD8	FA	68	FA	FA	68	69	69	68	9A	CCF8	68	68	68	68	68	68	68	68	04 81		CF18	60	60	60	69	69	69	69	14	
CAE0	69	69	69	69	7A	7A	69	7D	2E	CD00	FA	FA	69	69	69	69	69	69	37		CF20	69	69	69	69	69	69	69	36	
CAE8	7D	69	79	79	69	69	69	69	28	CD08	69	69	69	FA	FA	69	69	69	3F		CF28	68	68	68	FA	FA	69	FA	80	
CAF0	69	60	60	60	60	60	60	60	C3	CD10	79	79	69	69	69	69	69	69	45		CF30	69	69	69	69	69	69	69	47	
CAF8	60	60	60	60	60	60	60	60	CB 08	CD18	69	69	69	79	79	69	69	69	4D		CF38	69	69	69	78	78	69	7D	95	
CB00	69	68	FA	FA	68	FA	FA	68	54	CD20	60	60	60	60	60	60	60	60	F6		CF40	60	60	60	60	60	60	60	18	
CB08	68	FA	FA	FA	68	FA	68	69	5C	CD28	60	60	60	60	60	69	69	69	10		CF48	60	60	60	60	60	60	60	20	
CB10	69	69	79	79	69	79	79	69	63	CD30	68	68	68	68	68	68	68	68	3E		CF50	68	68	68	68	68	68	68	60	
CB18	69	7D	7D	69	79	79	79	69	73	CD38	68	68	68	68	68	69	69	69	48		CF58	68	68	68	68	68	68	68	68	
CB20	60	60	60	60	60	60	60	60	EB	CD40	69	69	69	69	69	69	69	69	55		CF60	69	69	FA	FA	69	69	69	99	
CB28	60	60	60	60	60	60	60	60	F3	CD48	69	69	69	69	69	69	69	69	5D		CF68	69	69	69	69	69	69	69	7F	
CB30	68	FA	FA	FA	68	FA	68	FA	15	CD50	69	69	69	69	69	69	69	69	65		CF70	69	69	78	78	69	69	69	A5	
CB38	FA	68	FA	FA	68	FA	68	1D		CD58	69	69	69	69	69	69	69	69	6D		CF78	69	69	69	69	69	69	69	8F	
CB40	69	79	79	69	79	79	69	79	A3	CD60	69	69	69	69	69	69	69	69	75		CF80	69	60	60	60	60	60	60	91	
CB48	79	69	7A	7A	69	79	79	69	AD	CD68	69	69	69	69	69	69	69	69	7D		CF88	93	69	69	69	69	69	69	C9	
CB50	60	60	60	60	60	60	60	60	1B	CD70	69	60	60	60	60	60	60	60	4F		CF90	69	68	68	68	68	69	69	CC	
CB58	60	60	60	60	60	60	60	60	23	CD78	69	69	69	69	69	69	69	69	8D		CF98	94	69	69	69	69	69	69	DA	
CB60	68	68	68	68	68	68	68	68	6B	CD80	69	68	68	68	68	68	68	68	8F		CFA0	95	95	95	95	95	95	95	17	
CB68	68	68	68	68	68	68	68	68	73	CD88	FA	FA	69	69	69	69	69	69	BF		CFA8	95	95	95	95	95	95	95	23	
CB70	69	69	69	69	69	69	69	69	83	CD90	69	69	FA	FA	69	69	69	69	C7		CFB0	95	95	95	95	95	95	95	27	
CB78	69	69	69	69	69	69	69	69	8B	CD98	78	78	69	69	69	69	69	69	CB		CFB8	95	95	95	95	95	95	95	2F	
CB80	69	69	69	69	69	69	69	69	93	CDA0	69	69	78	78	69	69	69	69	D3		CFC0	95	95	95	95	95	95	95	37	
CB88	69	69	69	69	69	69	69	69	9B	CDA8	60	60	60	60	60	69	69	69	87		CFC8	95	95	95	95	95	95	95	3F	
CB90	69	69	60	60	60	60	60	60	6D	CD80	60	60	60	60	60	60	60	60	86		CFD0	95	95	95	95	95	95	95	47	
CB98	60	60	60	60	60	60	60	69	75	CD88	68	68	68	68	68	69	69	69	EB		CFD8	95	95	95	95	95	95	95	4F	
CBA0	69	69	68	68	68	68	68	68	AD	CD90	68	68	68	68	68															


```

000 REM ***** SKY
510 IF FL<6 THEN LOCATE0,12+FL:PRINT"お":LOCATE18,
12+FL:PRINT"お"
515 IF FL>235 THEN PUTSPRITE6,(11*8,8*(FL-234)),15
,36
516 IF FL=235 THEN PUTSPRITE6,(0,200)
520 RETURN
600 REM ***** SKY 2
510 IF FL<7 THEN LOCATE0,11+FL:PRINT"お":LOCATE18,
11+FL:PRINT"お"
615 IF FL>235 THEN PUTSPRITE6,(11*8,8*(FL-234)),15
,36
620 RETURN
700 REM ***** SPECIAL MAN
710 S=STICK(0)ORSTICK(1):XX=X
720 IF S=3 THEN X=X+1
730 IF S=7 THEN X=X-1
740 IF X<0 OR X>15 THEN X=XX
750 IF S=5 THEN Y=Y+1
760 PP=19:RETURN
1000 REM ***** BIRD
1010 BX=BX+BB*4
1020 IF BX<0 OR BX>144 THEN GOSUB1200
1030 IF BY<16 OR BY>128 THEN BY=-(BY<16)*114+16
1035 IF RND(1)>.8 THEN BY=BY+SGN(Y*8-BY)*4
1040 PUTSPRITE1,(BX,BY-1),12,9+(BB=-1)*2+(BX<4)MOD
2
1050 XX=(X+2)*8-4-BX:YY=Y*8-BY
1060 IF ABS(XX)<5 AND ABS(YY)<13 THEN PLAY"L3203C"
:LF=LF-LV:GOSUB8000
1190 RETURN
1200 REM *****
1210 IF RND(1)>.5 THEN BX=0:BB=1 ELSE BX=144:BB=-1
1220 BY=RND(1)*33*4+16
1230 RETURN
1500 REM ***** SPECIAL KICK
1510 PLAY"S9M500007L32C16CCE2","S9M500005L32C16CCE
2"
1520 GOSUB9800:PRINT"スハッ!";
1530 FORI=XT014:X=15:BI=0
1540 XO=(I+2)*8-4:YO=Y*8-1
1550 PUTSPRITE0,(XO,YO),1,26
1560 PUTSPRITE5,(XO-10,YO),13,27
1561 XX=(I+2)*8-4-BX:YY=Y*8-BY
1562 IF ABS(XX)<5 AND ABS(YY)<13 THEN PLAY"O3L16C"
:X=I:I=15:BD=1:GOTO1570
1565 IF I=10 AND FL=240 THEN 11000
1570 FORJ=OT019:NEXTJ,I
1571 IF BD<1 THEN 1590
1580 GOSUB8810:FOR BY=BYTO128:PUTSPRITE1,(BX,BY),1
2,40
1585 NEXT:BX=0:BY=0:BD=2
1586 PUTSPRITE1,(0,200)
1587 GOSUB9800:PRINT"ツッ! トリッ ツッ!";
1590 Y=7:RETURN
2000 REM ***** MOVE
2001 IF X+SS>15 OR X+SS<0 THEN RETURN
2002 P=VPEEK(&H1800+(X+2+SS)+(Y+2)*32)
2010 XO=(X+2)*8+4*SS-4:YO=X*8-1
2020 PUTSPRITE0,(XO,YO),1,1
2025 IF SM=2 THEN PUTSPRITE5,(XO,YO+(NC*2)*8),13,N
S(NC)
2027 IF P=96 OR P=97 OR P=98 OR P=99 OR P=149 OR P=
35 THEN 2030 ELSE RETURN
2030 X=X+SS:IF BD=0 THEN GOSUB1000
2040 RETURN
2500 REM ***** OBJECT
2510 OX=RND(1)*15*8+16:OY=0
2520 OS=1
2530 PLAY"L1605D.DDD"
2550 RETURN
2600 REM ***** OBJECT SUB
2610 OY=OY+16
2615 IF OY>128 THEN OS=2:WT=0:PUTSPRITE2,(0,200):R
ETURN
2620 PUTSPRITE2,(OX,OY),4,OP
2630 XX=(X+2)*8-4-OX:YY=Y*8-OY
2640 IF ABS(XX)<9 AND ABS(YY)<9 THEN PLAY"L3206CDC
":GOTO2700
2650
2660
2670 RETURN
2700 REM ***** CATCH!
2704 PUTSPRITE2,(0,200)
2705 IF OP=34 THEN RETURN
2706 GOSUB9800:PRINT"キャッ.";:GOSUB9700:OS=2:WT=0
2710 IF OP=4 THEN BG=1
2720 IF OP=5 THEN RG=1
2730 IF OP=6 THEN BT=1
2740 PUTSPRITE10+OP,(168+18*(OP-4),128),15,OP
2750 RETURN
2800 REM *****
2810 WT=WT+1:IF WT=200 THEN OS=0
2820 RETURN
2900 REM *****
2910 IF FL=48 AND BG=0 THEN OP=4:GOSUB2500:RETURN
2920 IF FL=128 AND RG=0 THEN OP=5:GOSUB2500:RETURN
2930 IF FL=185 AND BT=0 THEN OP=6:GOSUB2500:RETURN
2935 IF FL=78 AND JT=0 AND X=15 THEN OP=34:JT=1:P

```

```

00000000+1+234*16,96:POKE&HC000+2+234*16,96:GOSUB2
500:RETURN
2950 RETURN
3000 REM ***** ENTER
3010 P=VPEEK(&H1800+(X+2)+(Y+1)*32)
3015 BO=0:IF RND(1)>.7 THEN BO=1
3020 IF P=125 THEN TK=0:BO=1:GOTO4000 ELSE TK=1:TX
=10
3021 IF MH=1 THEN BO=0:TK=0:GOTO4000
3025 IF P=146 OR P=148 THEN IF KY=1 THEN BO=1:TK=0
:GOTO4000 ELSE PLAY"1603CCC":GOSUB9800:PRINT"カッ
カッティル。";RETURN
3030 IF P=120 THEN TA=10:TL=40:KK=2:ZO=1:TV=1:GOTO
4000
3040 IF P=121 THEN TA=15:TL=50:KK=2:ZO=1:TV=2:GOTO
4000
3050 IF P=122 THEN TA=20:TL=60:KK=3:ZO=1:TV=3:GOTO
4000
3060 IF P=123 THEN TA=25:TL=70:KK=4:ZO=1:TV=4:GOTO
4000
3070 IF P=124 THEN TA=30:TL=80:KK=4:ZO=.6:BO=1:TV=
5:GOTO 4000
3080 IF X=7 AND FL=208 AND HG=1 THEN GOSUB8700:GOT
O3130
3090 IF SM<>1 THEN RETURN
3100 IF LV<4 THEN GOSUB8600:GOTO3130
3105 IF MN<0 THEN GOSUB8830:GOSUB9800:PRINT"マントカ
キヒ バンコウラ ソメンティル。";RETURN
3110 GOSUB8810
3120 GOSUB9800:PRINT" スヘ シュラムント ソウチキワリ。";SM=2
3130 RETURN
4000 REM ***** INTO BUILDING
4001 GOSUB9800:IF MH=1 THEN PRINT"マンキールヘ";ELSE PRI
NT"カカ。";
4002 PRINT"ハイリスス。";
4003 PLAY"05L4GE2"
4004 PUTSPRITES,(0,200)
4006 FORI=0TO999:NEXT:GOSUB9800
4010 IF BO=1 THEN PUTSPRITE4,(24,166),11,37
4015 IF MH=1 THEN PUTSPRITE4,(24,166),15,0
4020 IF MH=0 THEN LOCATE26,21:PRINT"hh":LOCATE26,2
2:PRINT"!";ELSE LOCATE26,20:PRINT"*":LOCATE26,21
:PRINT"*":LOCATE26,22:PRINT"*"
4030 SX=48:TX=10
4035 IF TK>0 THEN GOSUB8200
4040 REM *****
4050 S=STICK(0)OR STICK(1):XX=SX
4060 IF S=7 THEN SX=SX-1
4070 IF S=3 THEN SX=SX+1
4075 A$=INKEY$
4080 IF SX>52 OR SX<8 THEN SX=XX
4090 IF SX=8 THEN GOSUB4500
4100 IF SX=52 THEN GOSUB4800:PUTSPRITE2,(0,200):PU
TSPRITE3,(0,200):RETURN
4110 IF STRIG(0)OR STRIG(1) THEN GOSUB5500
4120 IF TK>0 THEN GOSUB6000
4130 ?
4140 XO=SX*4:YO=166
4150 PUTSPRITE0,(XO,YO),15,11+SX MOD2
4160 GOTO4050
4500 REM ***** OPEN
4510 IF BO=0 THEN OPEN 4570
4520 IF FL=231 AND KY=0 THEN GOSUB8810:GOSUB9900:P
RINT"カッティル テニ イェル。";KY=1:LOCATE28,16:PRINT"
ス":LOCATE28,17:PRINT"ス":GOTO4560
4530 IF FL=162 AND SB=0 THEN GOSUB8810:GOSUB9900:P
RINT"ス"シムル ハウチヲ テニ イェル。";SB=1:Z2=1.5:LOCATE21,1
3:PRINT"oe":LOCATE21,14:PRINT"oe":GOTO4560
4540 IF FL=16 AND HG=0 THEN GOSUB8810:GOSUB9900:PR
INT"ハウチヲ テニ イェル。";HG=1:LOCATE24,13:PRINT"e":LOC
ATE24,14:PRINT"oe":GOTO4560
4550 IF FL=6 AND SD=0 THEN GOSUB8810:GOSUB9900:PRI
NT"シュートヲ テニ イェル。";SD=1:Z1=.5:LOCATE27,13:PRINT"
e":LOCATE27,14:PRINT"oe":GOTO4560
4555 IF FL=0 AND SM=0 THEN GOSUB8810:GOSUB9900:PRI
NT"スヘ シュラムントヨチイェル。スヘ スヘ ソウチキワリ。";SM=1:GOTO4560
4559 GOSUB4900
4560 PUTSPRITE4,(0,200):BO=0
4570 IF MH=0 THEN RETURN
4580 GOSUB9900:MH=0:GOSUB8810
4590 ON LV GOTO 4600,4610,4620,4630,4640,4650
4600 PRINT"シュートハ ヒツツ エンタ。";RETURN
4610 PRINT"スヘ シュラムント ヴァリ コウチ カ" 5ワリマシタ。";RETURN
4620 PRINT"チキヲ シュラムントハ カウチカ"。";RETURN
4630 PRINT"スヘ シュラムントヲ フリ イ"。RETURN
4640 PRINT"コッロイシ"オウチ オフレハ イイコトカ アル。";RETURN
4650 PRINT"MIDNIGHT CHASE"エロソク。";RETURN
4800 REM ***** OUT
4810 PUTSPRITE4,(0,200)
4820 PUTSPRITE3,(0,200)
4830 GOSUB9800:PRINT"ソヘ テマス。";
4835 IF FL=31 THEN FL=124:X=6:A=USR(241-FL)
4840 RETURN
4900 REM ***** DRINK
4910 IF DK=1 THEN GOSUB9900:PRINT"カラキッ テス。";RET
URN ELSE DK=1
4920 MD=0:IF RND(1)>.8 THEN MD=1
4930 GOSUB9900:PRINT"ドリンク カ アリスス、ノミマスカ";
4960 GOSUB8100

```



```

5020 REM *****
5025 IF AW=1 THEN RETURN
5030 IF MD=1 THEN 5100
5040 GOSUB8810:GOSUB9900:PRINT"7-インサット。ハワ-アッ"
1";
5060 LF=LF+10:GOSUB8000:GOSUB9020
5070 RETURN
5100 REM *****
5110 GOSUB8830:GOSUB9900:PRINT"7-コルハト7"。";
5120 LF=LF+.9:MN=MN+1:GOSUB9020:RETURN
5500 REM ***** PANCH
5510 MC=-(MC=0)
5520 ON MC GOTO5540
5530 RETURN
5540 PLAY"O6L64CD"
5550 PUTSPRITE0,(X0,Y0),15,13-(LV>2)
5555 IF ABS(SX-TX)<3-(LV>2) AND TK>0 THEN 5600
5560 FORI=0TO199:NEXT
5570 RETURN
5600 REM *****
5610 PLAY"L6402C", "L6403C"
5620 FORI=TX-1 TO 10 STEP-1
5630 XO=I*4:YO=166
5640 PUTSPRITE2,(X0,Y0),14,30
5650 NEXT:TX=10
5660 TL=TL-RND(1)*(AT+1)*Z2
5665 IF TL<5 AND TL>0 THEN TK=2
5670 GOSUB8200:RETURN
5750 REM ***** TEKI PANCHI
5755 PLAY"L6402C", "L6403C"
5760 PUTSPRITE2,(TX*4,166),14,17-(KK=4)
5770 FORI=TX+2 TO 51
5780 XO=I*4:YO=166
5790 PUTSPRITE0,(X0,Y0),15,31
5800 NEXT
5810 LF=LF-RND(1)*(TA+1)*Z1:GOSUB8000
5990 SX=51:RETURN
6000 REM ***** TEKI
6005 IF TK=2 THEN 6100
6010 IF ABS(TX-SX)<KK THEN GOSUB5750
6020 IF RND(1)<.9 THEN TX=TX+1:IF TX>SX-1 THEN TX=
SX-1
6030 XO=TX*4:YO=166
6040 PUTSPRITE2,(X0,Y0),14,15+TX MOD2
6050 RETURN
6100 REM ***** SORRY
6110 TC=-(TC=0)
6120 PUTSPRITE2,(TX*4,167),14,28+TC
6130 RETURN
8000 REM ***** LIFE
8010 IF LF>MF THEN LF=MF
8020 IF LF<0 THEN LF=0
8030 '
8040 '
8050 '
8060 LOCATE25,3:PRINTUSING"###";LF
8065 IF LF=0 THEN 10000
8070 RETURN
8100 REM ***** ANSWER
8105 PRINT"ハイイ";
8110 AW=0
8120 S=STICK(0)ORSTICK(1)
8130 LOCATE22+AW*4,23:PRINT" ";
8140 IF S<>0 THEN AW=-(AW=0)
8150 LOCATE22+AW*4,23:PRINT">";
8160 IF STRIG(0)OR STRIG(1) THEN RETURN
8170 FORI=0TO99:NEXT
8180 GOTO8120
8200 REM ***** TEKI LIFE
8210 IF TL<=0 THEN TL=0
8215 LOCATE2,19:PRINTUSING"LEVEL##":TV
8220 LOCATE2,20:PRINTUSING"LIFE ##":TL
8230 IF TL=0 THEN 8300
8240 '
8250 '
8260 RETURN
8300 REM ***** TEKI DIED
8310 'PLAY
8320 PUTSPRITE2,(TX*4,167),14,32
8330 EE=-(TV-LV)+2:IF EE<0 THEN EE=0
8335 EP=EP+EE*2
8336 IF TK=2 THEN MN=MN-1:IF SM=2 AND MN<0 THEN SM
=1
8340 TK=0:DK=0
8350 GOSUB9900:PRINT"7*カ1";
8355 IF EP>99 THEN GOSUB8400
8360 GOSUB9020:RETURN
8400 REM ***** LEVEL UP
8410 EP=0:LV=LV+1:IF LV>6 THEN LV=6:GOTO8500
8420 MF=LV*10+40:LF=LF+20:GOSUB8000
8430 AT=LV*5+5:IF MF>99 THEN MF=99
8440 GOSUB8810
8450 GOSUB9900:PRINT"レベル";LV;" ニ ナリマシタ。";
8500 RETURN
8600 REM ***** SPCIAL MANT
8610 '
8620 GOSUB9800:PRINT" * スペシャルマント ショウシ ヲウ チュウイ * "
;
8630 GOSUB9700:PRINT"レベル 4 イン ヲウシ ショウ カノ。";

```

```

8640 GOSUB9700:PRINT"タタシ コロノ ヲイモノ ニ カキル。";
8650 GOSUB9700:GOSUB9700:PRINT" HIT SPACE";
8655 IF STRIG(0)ORSTRIG(1)THEN 8660 ELSE 8655
8660 GOSUB9700:PRINT" コウカ";
8670 GOSUB9700:PRINT"ソラ シ'ウニ ト'ル。";
8680 GOSUB9700:PRINT"スペ'シャル キックヲ ツカウトカ' テ'キル。";
8684 GOSUB9700:PRINT"(レベル5ノトキ。)";
8685 GOSUB9700:PRINT"タタシ シツナイ ショウハ フカ。";
8690 RETURN
8700 REM ***** HASHIGO
8705 GOSUB9800:PRINT"ハンコ'ラ オツツ'";
8710 FORI=0TO8
8720 POKE&HC000+X+(33+I)*16,112
8730 NEXT:A=USR(241-FL)
8740 HG=2:RETURN
8800 REM ***** MUSIC
8810 PLAY"S9M5000L1605CDEA2","S9M5000L1606CDEA2":R
ETURN
8820 PLAY"S9M5000L1603EC8C802C2":RETURN
8830 PLAY"S9M5000L1603CC1","S9M5000L1601CC1":RETUR
N
9000 REM ***** CRT
9001 FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,200):NEXT
9010 CLS:LOCATE2,0:PRINT"SUPER BUILDING"
9020 LOCATE21,1:PRINTUSING"レベル ##":LV
9030 LOCATE21,3:PRINTUSING"ライフ ##/##":LF;MF
9040 LOCATE21,5:PRINTUSING"コウ'キ' ##":AT
9050 LOCATE21,7:PRINTUSING"キケン ##":EP
9055 LOCATE21,9:PRINTUSING"スコ'ド ##":MN
9060 LOCATE23,11:PRINT"アイテム"
9065 RETURN
9070 A=USR(241)
9080 FORI=2TO12:LOCATE0,I:PRINT"あ";LOCATE18,I:PR
INT"あ";NEXT
9090 FORI=12TO17:LOCATE0,I:PRINT"あ";LOCATE18,I:P
RINT"あ";NEXT
9100 LOCATE0,18:PRINT"
";
9110 RESTORE
9111 FORI=0TO4:READ NS(I):NEXT
9112 DATA 20,21,22,24,23
9120 FORI=0TO8
9130 POKE&HC000+7+(33+I)*16,105
9140 NEXT
9150 POKE&HC000+1+234*16,105
9160 POKE&HC000+2+234*16,105
9170 RETURN
9500 REM ***** CAR
9501 PLAY"S9M5000L1606C8CCD8D8CCC8DEF","S9M5000L16
04C8CCD8D8CCC8DEF"
9502 PLAY"S9M5000L1606C8CCD8D8CCC8DEFF2","S9M5000L
1604C8CCD8D8CCC8DEFF2"
9510 FORI=-16TO18*8
9520 PUTSPRITE0,(I,80), 6,38+I MOD2
9530 IF I=96+8 THEN GOSUB9600
9540 NEXT
9550 PUTSPRITE0,(X0,Y0),1,0
9560 PUTSPRITE1,(0,200)
9570 RETURN
9600 FORJ=0TO199:NEXT
9605 XO=(X+2)*8-4:YO=Y*8-1
9610 PUTSPRITE1,(X0,Y0),1,0
9620 FORJ=0TO199:NEXT
9630 RETURN
9700 REM ***** MESSAGE
9710 LOCATE1,19:PRINTCHR$(27)+"M"
9720 LOCATE2,23:RETURN
9800 REM ***** SONO2
9810 FORI=0TO4:GOSUB9700:NEXT
9820 LOCATE2,23:RETURN
9900 REM *****
9910 LOCATE2,23:PRINTSPC(28);
9920 LOCATE2,23
9930 RETURN
10000 REM ***** OVER
10010 '
10020 GOSUB8820
10030 IF Y<10 THEN Y=Y+1:PUTSPRITE0,((X+2)*8-4,Y*8
-1),1,31:FORJ=0TO49:NEXT:GOTO10030
10035 PUTSPRITE0,((X+2)*8-4,Y*8-1),1,31
10040 FORI=FLTOGSTEP-1
10050 A=USR(241-I):FL=I:GOSUB500
10060 NEXT
10070 FORY=11TO18
10080 XO=(X+2)*8-4:YO=Y*8-1
10090 PUTSPRITE0,(X0,Y0),1,31
10100 FORJ=0TO49:NEXTJ,Y
10110 FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,200):NEXT
10120 GOSUB9800:PRINT"GAME OVER";
10125 GOSUB9700:PRINT"ガン'ガン! ヤ'レ'チャ'タ'ネ。";
10130 GOSUB9700:GOSUB9700:PRINT"ヒット スペ'ース";
10140 IF STRIG(0)ORSTRIG(1)THEN RETURN ELSE 10140
11000 REM ***** ATTACK1
11010 PLAY"S9M50000C3C1","S9M50000C2C1"
11015 IF PLAY(0) THEN 11015
11020 PUTSPRITE6,(80,79),15,35
11030 FORI=6TO11
11040 LOCATEI,I:PRINT"ああああ";
11050 NEXT

```



```

11060 FORI=10T06 STEP-1
11070 XO=(I+2)*8-4:YO=Y*8-1
11080 PUTSPRITEO,(XO,YO),1,26
11090 PUTSPRITE5,(XO-10,YO),13,27
11100 FORJ=0T049:NEXTJ,I:X=6
11110 FORI=YT010
11120 XO=(X+2)*8-4:YO=Y*8-1
11130 PUTSPRITEO,(XO,YO),1,3
11140 PUTSPRITE5,(XO,YO-8),13,23
11150 FORJ=0T049:NEXTJ,I
11160 PUTSPRITEO,(XO,YO),1,4
11170 PUTSPRITE5,(XO,YO-10),13,23
11180 FORI=4T00STEP-1
11190 PUTSPRITE5,(XO,YO+(I/2)*8),13,NS(I)
11200 PUTSPRITEO,(XO,YO),1,0
11210 FORJ=0T049:NEXTJ,I
11220 PLAY"S9M5000L805C16CCDEEDDCC16DE2D16DDEFFEE
D16EF2E16EEFGGFEE16FGE2D16DDCC2",S9M5000L804C16C
CDEEDDCC16DE2D16DDFFEEED16EF2E16EEFGGFEE16FGE2D1
6DDCC2"
11230 FORI=71T040STEP-1
11240 PUTSPRITE7,(72,I),13,42
11250 FORJ=0T099:NEXTJ,I
11255 PUTSPRITE7,(O,200)
11260 GOSUB9800:PRINT"ゴ'クロウサマ ツイニヤツネ!";
11270 IF MN>9 THEN AD=&H1D50:GOTO12000
11280 GOSUB9700:PRINT"オンイナ' コロカ' 10イン' ヨウタ'ト ヨカツナ'
";
11290 GOSUB9700:PRINT"イヤ' オンイ!";
11300 GOSUB9700:PRINT"イヤ' カ'ンハ'ルツチ? シ'ヤ' カ'ンハ'ツチネ
";
11310 GOSUB9700:PRINT" ヒット スペ'ース";
11320 IF STRIG(O)ORSTRIG(1) THEN RUN ELSE 11320
12000 REM ***** BACK
12005 GOSUB9700:PRINT"ヒット スペ'ース";
12006 IF STRIG(O)OR STRIG(1) THEN 12010 ELSE 12006
12010 COLOR 15,4,4:SCREEN2
12020 CLS:AS=&H1C00-1:SS=0
12030 AS=AS+1:X=VPEEK(AS)
12040 IF X=&HFF THEN SS=0:GOTO12120
12050 AS=AS+1:Y=VPEEK(AS)
12060 IF SS=1 THEN 12090
12070 PSET(X,Y)
12080 SS=1:GOTO12110
12090 LINE(XO,YO)-(X,Y)
12100 SS=1
12110 XO=X:YO=Y
12120 IF AS>=AD THEN 12200
12130 GOTO12030
12200 CLOSE:OPEN"GRP:"AS#1
12210 PSET(26,90),4:PRINT#1,"たけて"
12215 PSET(43,100),4:PRINT#1,"くぐて"
12220 PSET(26,120),4:PRINT#1,"ありが'とう"

```

```

12226 GOTO 12226
12229 FORI=8T08+LEN(M#):MM#<=MID$(M#,I-7,1):IF MM#<
"" THEN I=I-1:X=X+8
15000 REM ***** SAVE & LOAD
15010 IF A#="L" THEN 16000
15020 GOSUB9800:PRINT"セーブ'シマス.";
15030 GOSUB9700:PRINT"ヨウハ' イチ' スカ? ";
15035 GOSUB8100
15036 IF AW=1 THEN GOSUB9800:RETURN
15040 OPEN"CAS:SBD-DA"FOROUTPUTAS#1
15050 PRINT#1,LV,EP,LF,MN,SB,HG,SM,SD,KY,SM,RG,BG;
BT,FL,X;JT,DK;
15060 CLOSE
15070 GOSUB9800:PRINT"セーブ' オウリ";
15080 RETURN
16000 GOSUB9800:PRINT"ロート' シマス.";
16010 GOSUB9700:PRINT"ヨウハ' イチ' スカ? ";
16015 GOSUB8100
16016 IF AW=1 THEN GOSUB9800:RETURN
16017 FORI=0T031:PUTSPRITEI,(O,200):NEXT
16020 OPEN"CAS:SBD-DA"FORINPUTAS#1
16030 INPUT#1,LV,EP,LF,MN,SB,HG,SM,SD,KY,SM,RG,BG,
BT,FL,X,JT,DK
16040 CLOSE
16050 AT=LV*5+5:MF=LV*10+40
16060 IF LV>5 THEN MF=99
16070 "
16080 REM ***** MONO
16090 IF KY=1 THEN LOCATE28,16:PRINT" *":LOCATE28,
17:PRINT" *"
16100 IF SB=1 THEN Z2=1.5:LOCATE21,13:PRINT"o":LO
CATE21,14:PRINT"o"
16110 IF HG=1 THEN LOCATE24,13:PRINT"o":LOCATE24,
14:PRINT"o"
16130 IF SD=1 THEN Z1=.5:LOCATE27,13:PRINT"o":LOC
ATE27,14:PRINT"o"
16140 REM *****
16150 IF BG=1 THEN OP=0:GOSUB16180
16160 IF RG=1 THEN OP=1:GOSUB16180
16170 IF BT=1 THEN OP=2:GOSUB16180
16175 GOTO16190
16180 PUTSPRITE10+OP,(168+18*OP,128),15,OP+4:RETUR
N
16190 GOSUB9120
16191 IF HG=2 THEN XX=7:SWAPXX,X:GOSUB8710:SWAPXX,
X
16195 IF JT=1 THEN POKE&HC000+1+234*16,96:POKE&HC0
00+2+234*16,96
16200 GOSUB9020
16205 FS=FL:FORFL=0T0FS:A=USR(241-FL)
16206 GOSUB600:NEXT
16210 GOSUB9800:PRINT"ロート' オウリ";
16220 RETURN

```

PC-8801シリーズ ウォールガイ

■このプログラムは、あなたが個人として使用するほかは著作権法上、著作権者に無断で使用できません。COPYRIGHT © 1986 by Jun Toyoda

PC-8801/mkII以外の機種をお持ちの方は、V1のSモードに設定し、"HOW MANY FILES?"には、0 [RETURN]

を入力してください。

このプログラムは、2本のマシン語で構成されています。ゲームはテープでもディスクでも遊ぶことができます。打ち込む前やゲームのロード前には、CLEAR, &HBE00 [RETURN]

を必ず実行してください。

[テープ版入力/セーブ方法]

MON [RETURN]

EC000 [RETURN]

を入力してから、リスト1を間違いないで打ち込んでください。次に、W, C000, D8C9 [RETURN]

でテープへセーブします。再び、

MON [RETURN]

EBEBE [RETURN]

を入力してから、リスト2も続けて打ち込んでください。

W, BEBE, CAA5 [RETURN]

でテープへセーブします。

[ディスク版入力/セーブ方法]

MON [RETURN]

EC000 [RETURN]

を入力してください。リスト1を間違いないで打ち込んでください。次に、MC000, D8C9, 6000 [RETURN]

の後、BASICに戻るように [CTRL] と

[B]を同時に押してください。

BSAVE "DATA", &H6000, &H18CA [RETURN]

でディスクにセーブします。再び、

MON [RETURN]

EBEBE [RETURN]

を入力してから、リスト2を同じように打ち込んでください。

BSAVE "WALL", &HBE00, &H0BF8 [RETURN]

でセーブします。

なおロード方法は、

CLEAR, &HBE00 [RETURN]

を実行してからテープ版の方は、

MON [RETURN]

R [RETURN]

MC000, D8C9, 6000 [RETURN]

R [RETURN]

GBEBE [RETURN]

で遊ぶことができます。

ディスク版の方は、

BLOAD "DATA" [RETURN]

BLOAD "WALL", R [RETURN]

で遊ぶことができます。

かなり長く、遊べると思うぞ。

リスト1

```

C000 00 00 00 00 00 00 00 00 C0
C008 00 00 00 00 00 00 00 00 C8
C010 00 00 00 00 00 00 00 00 D0
C018 00 00 00 00 00 00 00 00 D8
C020 00 00 00 00 00 00 00 00 E0
C028 00 00 00 00 00 00 00 00 E8
C030 00 00 00 00 00 00 00 00 F0
C038 00 00 00 00 00 00 00 00 F8
C040 7F FE 7F FE 7F FE 7F FE F4
C048 7F FE 7F FE 7F FE 7F FE 02
C050 FE 7F FE 7F FE 7F FE 7F 04
C058 7F FE 7F FE 7F FE 7F FE 12
C060 7F FE 7F FE 7F FE 7F FE 20
C068 7F FE 7F FE 7F FE 7F FE 28
C070 FE 7F FE 7F FE 7F FE 7F 24
C078 FE 7F FE 7F FE 7F FE 7F 32
C080 00 00 00 00 00 00 00 00 40
C088 00 00 00 00 00 00 00 00 48
C090 00 00 00 00 00 00 00 00 50
C098 00 00 00 00 00 00 00 00 58
C0A0 00 00 00 00 00 00 00 00 60
C0A8 00 00 00 00 00 00 00 00 68
C0B0 00 00 00 00 00 00 00 00 70
C0B8 00 00 00 00 00 00 00 00 78
C0C0 00 00 00 00 00 00 00 00 80
C0C8 00 00 00 00 00 00 00 00 88
C0D0 00 FF F0 00 01 FF F8 00 77
C0D8 01 FF F8 00 00 FF F8 00 87
C0E0 00 01 FC 00 00 0F F8 00 AA
C0E8 00 07 FF 00 00 01 FF 00 AE
C0F0 00 03 FE 00 00 03 FF F0 A3
C0F8 00 01 F3 E0 00 00 00 00 8C 64
C100 00 00 00 00 00 00 00 00 C1
C108 00 00 00 00 00 00 00 00 C9
C110 00 00 80 00 C0 01 C0 00 D2
C118 E0 00 C0 00 F0 02 00 00 6B
C120 7F E0 00 00 70 F8 00 00 A8
C128 F0 F8 00 00 00 FE 00 00 CF
C130 00 3C 00 00 00 00 30 70 CD
C138 00 00 F0 E0 00 00 00 00 C9
C140 00 00 00 00 00 00 00 00 01
C148 00 00 00 00 00 00 00 00 08
C150 00 FF F0 00 01 FF F8 00 F8
C158 01 FF F8 00 00 FF F8 00 08
C160 3F E1 F8 00 00 0F F0 00 38
C168 00 00 00 00 00 06 00 00 2F
C170 00 3C 00 00 00 00 30 70 0D
C178 00 00 F0 E0 00 00 00 00 09
C180 00 00 00 00 00 00 00 00 41
C188 00 00 00 00 00 03 FC 00 48
C190 00 0F FF 00 00 1F FF 80 FD
C198 00 1F FF 80 00 1F FF 00 15
C1A0 00 3F 80 00 00 7F F0 00 8F
C1A8 00 FF E0 00 00 FF 80 00 C7
C1B0 00 7F C0 00 00 F0 C0 00 7E
C1B8 07 CF 80 00 00 00 00 00 CF
C1C0 00 00 00 00 00 00 00 00 81
C1C8 00 00 00 00 00 00 00 00 89
C1D0 00 01 00 00 00 03 80 03 18
C1D8 00 03 00 07 00 00 40 0F 72
C1E0 00 00 07 FE 00 00 1F 0E D3
C1E8 00 00 1F 0F 00 00 7F 00 56
C1F0 00 00 3C 00 0E 0C 00 00 07
C1F8 07 0F 00 00 00 00 00 00 CF 0B
C200 00 00 00 00 00 00 00 00 C2
C208 00 00 00 00 00 00 03 FC 00 C9
C210 00 0F FF 00 00 1F FF 80 7E
C218 00 1F FF 80 00 1F FF 00 96
C220 00 1F 87 FC 00 0F F0 00 83
C228 00 00 00 00 00 00 60 4A
C230 00 00 3C 00 0E 0C 00 00 48
C238 07 0F 00 00 00 00 00 00 10
C240 00 00 00 00 00 00 00 00 02
C248 00 0F F0 00 00 03 FC 00 44
C250 00 7F FE 00 00 7F FE 00 0C
C258 07 7F FE 00 00 FF FE 00 94
C260 03 FF FE 00 01 FF FF 00 21
C268 01 FF FF 80 00 FF FF 80 27
C270 00 7F 7C 00 00 3F 00 00 6C
C278 00 0F 80 00 00 00 00 00 C9
C280 00 3C 00 00 03 7F 80 00 74
C288 03 F0 00 00 07 C0 70 00 7A
C290 07 80 F8 00 07 80 70 00 C8
C298 07 80 01 E0 03 00 01 E0 A6
C2A0 00 00 01 E0 00 00 00 E0 23
C2A8 00 00 00 00 00 00 00 00 6A
C2B0 00 0E 3C 00 00 0F 00 00 CB
C2B8 00 07 80 00 00 00 00 00 01
C2C0 00 00 00 00 00 00 00 00 02
C2C8 00 0F F0 00 00 3F FC 00 0D
C2D0 07 7F FE 00 01 FF FE 00 04
C2D8 01 FF FE 00 01 7F FE 00 16
C2E0 00 3F FD 80 00 00 00 80 DE
C2E8 00 00 00 00 00 00 00 00 AA
C2F0 00 0E 3C 00 00 0F 00 00 0B
C2F8 00 07 80 00 00 00 00 00 41 5F
C300 00 00 00 00 00 00 00 00 C3
C308 00 00 00 00 00 0F F0 00 CA
C310 00 3F FC 00 00 7F FE 00 8B
C318 00 12 FE 00 00 24 7F 80 0E
C320 08 0F C0 00 00 70 C0 EA
C328 00 02 00 80 00 00 01 6E
C330 00 00 8E 00 00 3E 9C 00 5B
C338 00 1D F0 00 00 00 00 00 08
C340 00 00 00 00 00 00 00 00 03
C348 00 00 00 00 00 00 00 00 0B
C350 00 00 20 00 00 00 70 00 A3

```

```

C358 01 6D 30 00 03 DB 80 00 17
C360 07 F7 00 00 07 FE 0F 00 35
C368 0F FD FF 00 07 FF FE 00 3A
C370 01 FF 70 00 00 00 F0 00 93
C378 00 01 F0 00 00 00 00 00 2C
C380 00 00 00 00 00 00 00 00 43
C388 00 00 00 00 00 00 F0 00 4A
C390 00 3F FC 00 00 7F FE 00 0B
C398 00 12 FE 00 00 A4 7E 00 8D
C3A0 00 08 0E 00 00 00 71 00 EA
C3A8 00 02 01 00 00 00 00 00 6E
C3B0 00 00 70 00 00 00 F0 00 D3
C3B8 00 01 F0 00 00 00 00 00 6C
C3C0 00 00 00 00 00 00 00 00 83
C3C8 00 00 00 00 0F F0 0F 89
C3D0 1F F8 1F F8 3F FC 3F FC 37
C3D8 3F FC 3F FC 1F F8 1F F8 3F
C3E0 0F F0 0F F0 00 00 00 A1
C3E8 00 00 00 00 00 00 00 AB
C3F0 00 00 00 00 00 00 00 B3
C3F8 00 00 00 00 00 00 00 BB EF
C400 7F FE 7F FE 7F FE 7F FE B8
C408 7F FE 7F FE 7F FE 7F FE C4
C410 7F 8F E1 FF FF 37 E6 FF 6D
C418 FF 07 E0 FF 1F 88 11 F8 71
C420 7F FE 7F FE 7F FE 7F FE D8
C428 7F FE 7F FE 7F FE 7F FE E6
C430 FE 7F FE 7F FE 7F FE 7F E8
C438 FE 7F FE 7F FE 7F FE 7F F6
C440 00 00 00 00 00 00 00 00 04
C448 00 00 00 00 0F F0 0F F0 0A
C450 1F 88 11 F8 3F 34 26 FC 59
C458 3F 04 20 FC 1F 88 11 F8 2B
C460 0F F0 0F F0 00 00 00 00 22
C468 00 00 00 00 00 00 00 00 2C
C470 00 00 00 00 00 00 00 00 34
C478 00 00 00 00 00 00 00 00 3C
C480 00 00 00 00 00 00 00 00 44
C488 00 00 00 00 01 C0 00 00 0D
C490 01 C0 00 00 00 C0 00 00 D5
C498 00 E0 00 00 00 E0 00 00 1C
C4A0 00 00 00 00 00 00 00 00 64
C4A8 00 00 00 00 00 00 00 00 6C
C4B0 00 00 00 00 00 00 00 00 74
C4B8 00 00 00 00 00 00 00 00 7C
C4C0 3E 00 00 00 3F C0 00 00 C1
C4C8 3F F0 00 00 3F F8 00 00 F2
C4D0 3F F8 00 00 3F FC 00 00 06
C4D8 1F FC 00 00 1F FC 00 00 D2
C4E0 1F FC 00 00 1F FC 00 00 DA
C4E8 1F FC 00 00 1F FC 00 00 DE
C4F0 0F F8 00 00 0F C0 00 00 8A
C4F8 00 00 00 00 0F C0 00 00 BC
C500 3E 00 00 00 FF C0 00 00 42
C508 FF F0 00 00 FF F8 00 00 B3
C510 FF F8 00 00 FF FC 00 00 C7
C518 FF FC 00 00 FF FC 00 00 D3
C520 FF FC 00 00 FF FC 00 00 DB
C528 FF FC 00 00 FF F8 00 00 DF
C530 FF F8 00 00 FF F0 00 00 DB
C538 7F C0 00 00 3E 00 00 00 7A
C540 00 00 00 00 00 00 00 30 35
C548 00 00 00 18 00 00 00 18 3D
C550 00 00 00 18 00 00 00 18 45
C558 00 00 00 18 00 00 00 18 4D
C560 00 00 00 08 00 00 00 00 2D
C568 00 00 00 00 00 00 00 00 2D
C570 00 00 00 00 00 00 00 00 35
C578 00 00 00 00 00 00 00 00 3D
C580 00 00 00 7C 00 00 03 FC C0
C588 00 00 0F FC 00 00 1F FC 73
C590 00 00 1F FC 00 00 1F FC 8B
C598 00 00 1F FC 00 00 1F FC 93
C5A0 00 00 0F FC 00 00 0F FC 7B
C5A8 00 00 07 FC 00 00 03 FC 6F
C5B0 00 00 00 7C 00 00 00 18 09
C5B8 00 00 00 00 00 00 00 00 7D
C5C0 00 00 00 7C 00 00 03 FE 02
C5C8 00 00 0F FF 00 00 1F FF B9
C5D0 00 00 1F FF 00 00 3F FF F1
C5D8 00 00 3F FF 00 00 3F FF 19
C5E0 00 00 3F FF 00 00 3F FF 21
C5E8 00 00 3F FF 00 00 1F FF 09
C5F0 00 00 1F FF 00 00 0F FF E1
C5F8 00 00 03 FE 00 00 07 FC 3A
C600 00 00 00 00 00 0F FF E3 D2
C608 00 00 00 7E 00 00 00 0C 58
C610 00 00 00 00 00 00 00 00 D6
C618 00 00 00 00 00 00 00 00 DE
C620 00 00 00 00 00 00 00 00 EE
C628 00 00 00 00 00 00 00 00 E6
C630 00 00 00 00 00 00 00 00 F6
C638 00 00 00 00 00 00 00 00 FE
C640 00 00 00 04 3F FF FF FF 46
C648 1F FF FF FF 01 FF FF FF 28
C650 00 7F FF FE 00 07 FF 80 18
C658 00 00 00 00 00 00 00 00 1E
C660 00 00 00 00 00 00 00 00 26
C668 00 00 00 00 00 00 00 00 2E
C670 00 00 00 00 00 00 00 00 36
C678 00 00 00 00 00 00 00 00 3E
C680 3F FF FF FC FF FF FF FF 7B
C688 FF FF FF FF FF FF FF FF FF 46
C690 7F FF FF FE 1F FF FF FF 8E
C698 01 FF FF 80 00 00 00 00 DD
C6A0 00 00 00 00 00 00 00 00 6E
C6A8 00 00 00 00 00 00 00 00 6E

```

```

C6B0 00 00 00 00 00 00 00 00 76
C6B8 00 00 00 00 00 00 00 00 7E
C6C0 00 00 00 00 00 00 00 00 86
C6C8 00 00 00 00 00 00 00 00 8E
C6D0 00 00 00 00 00 00 00 00 96
C6D8 00 00 00 00 00 00 00 00 9E
C6E0 00 00 00 00 00 00 00 00 A6
C6E8 00 00 FF 00 00 00 00 1F E0 AC
C6F0 00 00 01 C0 00 00 00 00 77
C6F8 00 00 00 00 00 00 00 00 BE ED
C700 00 00 00 00 00 00 00 00 C7
C708 00 00 00 00 00 00 00 00 CF
C710 00 00 00 00 00 00 00 00 D7
C718 00 00 00 00 00 00 00 00 DF
C720 00 00 00 00 01 FF FF 80 66
C728 0F FF FF F8 1F FF FF FF 0F
C730 0F FF FF FF 0F 0F FF FF 03
C738 00 07 FF FF 00 00 00 00 04
C740 00 00 00 00 00 00 00 00 07
C748 00 00 00 00 00 00 00 00 0F
C750 00 00 00 00 00 00 00 00 17
C758 00 00 00 00 00 00 00 00 1F
C760 00 00 00 00 01 FF FF 80 A6
C768 1F FF FF F8 7F FF FF FF BF
C770 FF FF FF FF FF FF FF FF 2F
C778 FF FF FF FF 3F FF FF FC 74
C780 00 00 00 00 00 00 00 00 47
C788 00 00 00 00 00 00 00 00 4F
C790 00 00 00 00 00 00 FC 00 53
C798 00 01 FE 00 00 00 FC 00 5A
C7A0 00 00 00 00 00 00 00 00 67
C7A8 00 00 00 00 00 00 00 00 6F
C7B0 00 00 00 00 00 00 00 00 77
C7B8 00 00 00 00 00 00 00 00 7F
C7C0 00 00 00 00 00 00 00 00 87
C7C8 00 00 00 00 00 FF FF 00 8D
C7D0 03 FF FF F0 07 FF FF F8 85
C7D8 0F FF FF FC 0F FF FF FC B1
C7E0 07 FF FF FC 01 FF FF FC A3
C7E8 00 3F FF E0 00 00 FF 00 CC
C7F0 00 00 00 00 00 00 00 00 C7
C7F8 00 00 00 00 00 00 00 00 BF FA
C800 00 00 00 00 00 00 00 00 C8
C808 00 00 00 00 00 00 FF FF 00 CE
C810 0F FF FF F0 1F FF FF F8 EA
C818 3F FF FF FC 3F FF FF FC 52
C820 3F FF FF FC 3F FF FF FC 5A
C828 1F FF FF F8 0F FF FF FC 02
C830 00 FF FF 00 00 00 00 00 F6
C838 00 00 00 00 00 00 00 00 00
C840 00 00 00 00 00 00 00 00 08
C848 00 00 00 00 00 00 F0 00 00
C850 00 01 F8 00 00 01 F8 00 0A
C858 00 01 F8 00 00 00 F0 00 09
C860 00 00 00 00 00 00 00 00 28
C868 00 00 00 00 00 00 00 00 30
C870 00 00 00 00 00 00 00 00 38
C878 00 00 00 00 00 00 00 00 40
C880 00 00 00 00 00 1F F8 00 5F
C888 00 7F FF 00 00 FF FF C0 8C
C890 01 FF FF C0 01 FF FF E0 F6
C898 01 FF FF E0 01 FF FF E0 1E
C8A0 00 FF FF C0 00 FF FF C0 04
C8A8 00 3F FF C0 00 03 FF 00 70
C8B0 00 00 00 00 00 00 00 00 78
C8B8 00 00 00 00 00 00 00 00 80
C8C0 00 00 00 00 00 1F F8 00 9F
C8C8 00 FF FF C0 03 FF FF C0 4F
C8D0 03 FF FF C0 07 FF FF E0 3E
C8D8 07 FF FF E0 07 FF FF E0 6A
C8E0 07 FF FF E0 07 FF FF E0 72
C8E8 07 FF FF E0 03 FF FF C0 56
C8F0 03 FF FF C0 00 FF FF 00 77
C8F8 00 1F F8 00 00 00 00 00 D7 A6
C900 00 00 00 00 03 C3 C0 C0 12
C908 03 C3 C0 C0 3C 3C 3C 0A
C910 3C 3C 3C 3C 03 C3 C0 C0 12
C918 03 C3 C0 C0 3C 3C 3C 3C 1A
C920 3C 3C 3C 3C 03 C3 C0 C0 22
C928 03 C3 C0 C0 3C 3C 3C 3C 2A
C930 3C 3C 3C 3C 03 C3 C0 C0 32
C938 03 C3 C0 C0 00 00 00 00 4A
C940 FF FF FF FF C3 C3 C3 C3 11
C948 C3 C3 C3 C3 FC 3C 3C 3F D0
C950 FC 3C 3C 3C FC 3C 3C 3F D8
C958 C3 C3 C3 C3 FC 3C 3C 3F E8
C960 FC 3C 3C 3C FC 3C 3C 3F E8
C968 C3 C3 C3 C3 FC 3C 3C 3F F0
C970 FC 3C 3C 3C FC 3C 3C 3F F8
C978 C3 C3 C3 C3 FF FF FF FF 92
C980 00 00 00 00 03 C3 C0 C0 92
C988 03 C3 C0 C0 3C 3C 3C 3C 8A
C990 3C 3C 3C 3C 03 C3 C0 C0 92
C998 03 C3 C0 C0 3C 3C 3C 3C 9A
C9A0 3C 3C 3C 3C 03 C3 C0 C0 A2
C9A8 03 C3 C0 C0 3C 3C 3C 3C AA
C9B0 3C 3C 3C 3C 03 C3 C0 C0 B2
C9B8 03 C3 C0 C0 00 00 00 00 CA
C9C0 00 00 00 00 00 00 00 00 89
C9C8 00 3F C0 00 00 FF F0 00 7F
C9D0 01 FF F8 00 01 FF F8 00 89
C9D8 00 FF F8 00 01 FC 00 95
C9E0 00 0F FE 00 00 07 FF 00 BC
C9E8 00 01 FF 00 00 03 FF 00 73
C9F0 00 07 FF C0 00 03 8F 80 83
C9F8 00 07 80 00 00 00 00 00 8A 52
CA00 00 00 00 00 00 00 00 00 CA

```


CA08	00 00 00 00 00 00 80 00	52	CD70	00 0C F0 00 00 01 E0 00	1A	D0D8	00 00 00 00 00 00 00 00	A8
CA10	00 01 C0 00 00 00 C0 00	5B	CD78	00 00 00 00 00 00 00 00	45	D0E0	00 00 00 00 17 EC 00 00	B3
CA18	00 02 00 00 00 00 00 00	E4	CD80	00 00 00 00 00 00 00 00	4D	D0E8	6B 59 93 00 98 C4 30 58	F3
CA20	00 F8 00 00 00 F8 00 00	DA	CD88	00 0F 00 00 00 3F FC 00	8F	D0F0	A2 11 04 43 00 80 20 00	5A
CA28	00 FE 00 00 00 3C 00 C0	EC	CD90	00 7F FE 00 00 7F FE 00	57	D0F8	00 00 00 00 00 00 00 00	C8 A3
CA30	00 00 01 C0 00 03 81 80	BF	CD98	00 7F FE 00 00 7F FE 00	5F	D100	00 00 00 00 00 00 00 00	D1
CA38	00 07 80 00 00 00 00 00	89	CDA0	00 FF FF 00 00 FF FF 80	E9	D108	00 00 00 00 00 00 00 00	D9
CA40	00 00 00 00 00 00 00 00	0A	CDA8	00 7F FC 00 00 7F FF 80	B1	D110	00 00 00 00 00 00 00 00	E1
CA48	00 3F C0 00 00 FF F0 00 00		CDB0	00 3F 7C 00 00 1F 80 00	D7	D118	00 00 00 00 00 00 00 00	E9
CA50	01 FF F8 00 01 FF F8 00 0A		CDB8	00 00 00 00 00 00 00 00	85	D120	00 00 00 00 1F FF 00 00	0F
CA58	00 FF F8 00 00 01 F8 00 12		CDC0	00 00 00 00 00 00 00 00	8D	D128	7F FF FF A0 FF FF FF F8	0B
CA60	00 FF F0 00 00 00 00 00 29		CDC8	00 00 00 00 00 00 70 00	05	D130	FF FF FF FF 3F FF FF FF	39
CA68	00 06 00 00 00 3C 00 C0 34		CDD0	03 80 F8 00 03 80 71 E0	EC	D138	0F FF FF FC 00 07 FF E0	F8
CA70	00 00 01 C0 00 03 81 80 FF		CDD8	03 80 01 E0 03 80 01 E0	5D	D140	00 00 00 00 00 00 00 00	11
CA78	00 07 80 00 00 00 00 C9		CDE0	01 00 00 00 00 00 00 40	CE	D148	00 03 FE 00 00 0F FF 00	28
CA80	00 00 00 00 00 00 00 4A		CDE8	00 00 00 00 00 0E 00 C3		D150	00 1C E7 80 00 18 C7 00	83
CA88	00 3F C0 00 00 FF F0 00 40		CDFO	00 0F 30 00 00 07 80 00	83	D158	00 0F 80 00 0F 30 0D B8	30
CA90	01 FF F8 00 01 FF F8 00 4A		CDFA	00 00 00 00 00 00 00 C5	BF	D160	1C 01 20 60 7F 00 C3 D8	28
CA98	00 FF F8 00 00 01 FC 00 56		CE00	00 00 00 00 00 00 00 CE		D168	01 F0 3F 80 01 FF C7 80	30
CAA0	00 0F FE 00 00 07 FF 00 7D		CE08	00 0F 00 00 00 3F FC 00	10	D170	01 FE 7F 00 7E 3F FF 00	7B
CAA8	00 01 FF 00 00 03 FE 00 73		CE10	00 7F FE 00 00 7F FE 00	D8	D178	18 3B FD E0 38 3F DD 80	6D
CAB0	00 03 FE 00 00 01 F8 00 72		CE18	00 7F FE 00 01 FF FE 00	61	D180	00 00 00 00 00 00 00 00	51
CAB8	00 01 DE 00 00 00 00 00 61		CE20	01 3F FC 00 00 07 80 00	2A	D188	00 03 FE 00 00 0F FF 00	68
CAC0	00 00 00 00 00 00 00 8A		CE28	00 00 00 00 00 0E 00 04		D190	00 1C E7 80 00 18 C7 00	C3
CAC8	00 00 00 00 00 00 80 00 12		CE30	00 0F 30 00 00 07 80 00	C4	D198	00 0F FE 00 00 30 D8 30	9B
CAD0	00 01 C0 00 00 00 C0 00 1B		CE38	00 00 00 00 00 00 00 06		D1A0	1C 01 20 60 7F 00 C3 D8	68
CAD8	00 02 00 00 00 00 00 A4		CE40	00 00 00 00 00 00 00 0E		D1A8	00 F0 3E 00 00 1F C0 00	86
CAE0	00 FE 00 00 00 F8 00 00 9A		CE48	00 00 00 00 00 0F F0 00	15	D1B0	7D F9 F8 1E FF C0 0F FF	DA
CAE8	00 FE 00 00 00 3C 00 00 EC		CE50	00 3F FC 00 00 7F FE 00	D6	D1B8	FF 38 1D FF FC 3C 3D BE	0F
CAF0	00 00 00 00 00 00 F6 00 B0		CE58	01 FF FE 00 03 FF FF 00	25	D1C0	00 00 00 00 00 00 00 91	
CAF8	00 01 DE 00 00 00 00 00 A1	13	CE60	03 F0 F0 C0 03 80 7D C0	3E	D1C8	00 03 FE 00 00 0F FF 00	A8
CB00	00 00 00 00 00 00 00 CB		CE68	01 01 80 40 01 83 C0 3C		D1D0	00 1C E7 80 00 18 C7 00	03
CB08	00 3F C0 00 00 FF F0 00 C1		CE70	00 F1 C0 00 00 79 30 00	98	D1D8	00 0F FE 00 00 30 D8 30	DB
CB10	01 FF F8 00 01 FF F8 00 CB		CE78	00 3F 80 00 00 00 00 05		D1E0	1C 01 20 60 7F 00 C3 D8	A8
CB18	00 FF F8 00 00 01 F8 00 D3		CE80	00 00 00 00 00 00 00 4E		D1E8	00 F0 3E 00 00 1F C0 00	C6
CB20	00 0F F0 00 00 00 00 00 EA		CE88	00 00 00 00 00 00 00 56		D1F0	01 FB F8 00 7F C0 0F C0	C3
CB28	00 06 00 00 00 3C 00 00 35		CE90	00 04 00 00 00 0E 00 70		D1F8	1B 38 1D E0 38 3C 3D 80	4A F6
CB30	00 00 00 00 00 00 F6 00 F1		CE98	00 0C 00 00 00 01 02 00	75	D200	00 00 00 00 01 80 00 00	B3
CB38	00 01 DE 00 00 00 00 00 E2		CEA0	00 00 0E 00 00 F0 7E 00	EA	D208	00 00 00 00 00 00 00 C0	9A
CB40	00 00 00 00 00 00 00 0B		CEA8	00 FE 7F 80 00 7C 3F 00	2E	D210	00 00 00 20 00 02 00 04	
CB48	00 03 FC 00 00 0F FF 00 20		CEB0	00 0E 3E 00 00 0F 30 00	09	D218	01 00 00 00 00 00 01 00	EC
CB50	00 1F FF 80 00 1F FF 80 57		CEB8	00 0F 80 00 00 00 00 15		D220	00 00 00 00 00 00 10 00	02
CB58	00 1F FF 00 00 3F 80 00 00		CEC0	00 00 00 00 00 00 00 8E		D228	00 00 00 00 00 00 00 06	00
CB60	00 7F F0 00 00 FF 80 00 79		CEC8	00 00 00 00 00 0F F0 00	95	D230	00 00 00 00 01 80 00 00	83
CB68	00 FF 80 00 03 FF C0 00 74		CED0	00 3F FC 00 00 7F FE 00	58	D238	00 00 00 00 00 00 00 0A	
CB70	03 FF E0 00 01 81 C0 00 5F		CED8	00 7F FE 00 00 7F FE 00	A0	D240	00 07 F8 00 03 FF 00 00	13
CB78	00 01 E0 00 00 00 00 00 24		CEE0	00 70 0E 00 00 8E 7C 00	36	D248	07 E0 00 00 0F 0F 00 FF	
CB80	00 00 00 00 00 00 00 4B		CEE8	00 80 01 80 00 00 01 B8		D250	00 00 01 F8 1C 0E 00 3C	8F
CB88	00 00 00 00 00 01 00 54		CEF0	00 0E 00 00 00 0F 30 00	0B	D258	01 80 00 1C 03 00 01 00	DB
CB90	00 03 80 00 00 03 00 00 A1		CEF8	00 0F 80 00 00 00 00 55	2A	D260	03 00 00 00 02 00 10 81	48
CB98	00 00 40 00 00 00 00 A3		CF00	00 00 00 00 00 00 00 CF		D268	00 40 21 03 20 00 00 0F	CD
CBA0	00 00 1F 00 00 00 1F 00 A9		CF08	00 00 00 00 00 0F F0 00	D6	D270	3C 00 00 00 7E 07 E0 03	FC
CBA8	00 00 7F 00 00 03 C0 00 31		CF10	00 3F FC 00 00 7F FE 00	97	D278	00 00 1F C0 00 00 00 00	29
CBB0	03 80 00 00 01 81 C0 00 40		CF18	00 7F FF 80 00 FF FF C0	A3	D280	00 07 F8 00 03 FF 00 00	53
CBB8	00 01 E0 00 00 00 00 00 64		CF20	03 F0 0F C0 03 BE 70 C0	A2	D288	0F 80 00 00 1F 00 3F E0	87
CBBC	00 00 00 00 00 00 00 8B		CF28	02 01 80 80 00 03 C1 80	3E	D290	1E 00 0F F8 3C 0E 00 7C	4D
CBBC	00 03 FC 00 00 0F FF 00 A0		CF30	00 03 8F 00 00 0C 9E 00	3B	D298	39 90 00 3C 13 20 01 38	DB
CBDD	00 1F FF 80 00 1F FF 80 D7		CF38	00 01 FC 00 00 00 00 00 04		D2A0	07 00 00 00 03 00 10 81	8D
CBDE	00 1F FF 00 00 1F 80 00 60		CF40	00 00 00 00 00 00 00 0F		D2A8	01 C0 63 03 C0 30 00 0F	C0
CBEO	00 0F F0 00 00 00 00 00 AA		CF48	00 00 00 00 00 00 00 17		D2B0	7C 00 00 7E 3F 80 03 FC	9A
CBE8	00 00 60 00 03 00 3C 00 52		CF50	00 00 20 00 00 00 70 00	AF	D2B8	07 F0 3F 00 00 00 7F 00	2F
CBF0	03 80 00 00 01 81 C0 00 80		CF58	00 00 30 00 00 40 80 00	17	D2C0	0F F0 3C 3C 3C 3C 3C F9	
CBF8	00 01 E0 00 00 00 00 00 A4	51	CF60	00 70 00 00 00 7E 0F 00	2C	D2C8	3C 3C 3C 3C 0F F0 00 00	89
CC00	00 00 00 00 00 00 00 CC		CF68	01 FE 7F 00 00 FC 3E 00	EF	D2D0	03 C0 0F C0 03 C0 03 C0	BA
CC08	00 03 FC 00 00 0F FF 00 E1		CF70	00 7C 70 00 00 0C F0 00	27	D2D8	03 C0 03 C0 0F 3C 00 00	2F
CC10	00 1F FF 80 00 1F FF 80 18		CF78	00 01 F0 00 00 00 00 00 38		D2E0	0F F0 30 3C 00 3C 03 F0	4C
CC18	00 1F FF 00 00 3F 80 00 C1		CF80	00 00 00 00 00 00 00 4F		D2E8	1E 00 3C 00 3F FC 00 00	4F
CC20	00 7F F0 00 00 FF E0 00 3A		CF88	00 00 00 00 00 0F F0 00	56	D2F0	0F F0 30 3C 00 3C 00 00	59
CC28	00 FF 80 00 00 7F C0 00 B2		CF90	00 3F FC 00 00 7F FE 00	17	D2F8	00 3C 30 3C 0F F0 00 00	71 90
CC30	00 7F C0 00 00 6F 80 00 2A		CF98	00 7F FE 00 00 7F FE 00	61	D300	00 F0 02 F0 04 F0 18 F0	B1
CC38	00 7B 80 00 00 00 00 FF		CFA0	00 70 0E 00 00 3E 71 00	9C	D308	3F FC 00 F0 0F FC 00 00	11
CC40	00 00 00 00 00 00 00 0C		CFA8	01 80 01 00 00 80 00 00	79	D310	38 00 3F F8 38 00 3F F0	B9
CC48	00 00 00 00 00 01 00 15		CFB0	00 00 70 00 00 0C F0 00	EB	D318	00 3C 30 3C 0F F0 00 00	92
CC50	00 03 80 00 00 03 00 00 A2		CFB8	00 01 F0 00 00 00 00 00 78		D320	00 E0 07 00 1C 00 3F F0	25
CC58	00 00 40 00 00 00 00 64		CFC0	00 00 17 A0 00 00 9F A0	85	D328	38 3C 38 3C 0F F0 00 00	E2
CC60	00 00 1F 00 00 00 1F 00 6A		CFC8	01 00 3E 00 08 40 7C 20	BA	D330	1F FC 20 1C 00 30 00 E0	6A
CC68	00 00 7F 00 00 00 3C 00 EF		CFD0	07 C9 7A 80 17 F8 F0 00	68	D338	01 C0 03 C0 03 C0 00 00	52
CC70	00 00 00 00 00 6F 00 00 AB		CFD8	03 FF E8 00 04 9F C0 00	F4	D340	0F F0 38 1C 38 1C 1F F8	D1
CC78	00 7B 80 00 00 00 00 3F		CFE0	00 57 B0 00 00 0F 7E 00	43	D348	38 1C 38 1C 0F F0 00 00	C2
CC80	00 00 00 00 00 00 00 4C		CFE8	00 1E 87 80 00 1C 00 00	F8	D350	0F F0 38 3C 38 3C 1F FC	25
CC88	00 03 FC 00 00 0F FF 00 61		CFE0	00 38 00 00 00 70 00 00	67	D358	00 38 00 E0 03 80 00 00	C6
CC90	00 1F FF 80 00 1F FF 80 98		CFE8	00 E0 00 00 01 C0 00 00	68 3E	D360	00 00 00 00 00 00 00 33	
CC98	00 1F FF 00 00 1F 80 00 21		D000	00 00 17 20 00 00 9C A0	43	D368	00 00 00 00 00 00 00 3B	
CCA0	00 0F F0 00 00 00 00 00 6B		D008	01 00 38 00 08 40 70 20	E9	D370	01 80 03 C0 08 00 C0 30	29
CCA8	00 00 60 00 00 3C 00 10		D010	00 09 72 80 11 38 C0 00	E4	D378	1F F8 38 1C 7C 3E 00 70	
CCB0	00 00 00 00 00 6F 00 00 EB		D018	00 5F 88 00 04 87 00 00	5A	D380	7F F8 3C 1E 3C 1E 3F F8	B5
CCB8	00 7B 80 00 00 00 00 7F		D020	00 56 20 00 08 0E 06 7A		D388	3C 1E 3C 1E 7F F8 00 00	86
CCCO	00 00 00 00 00 00 00 8C		D028	00 1C 80 80 00 18 00 00	2C	D390	0F F8 3C 06 78 00 78 00	9C
CCCB	00 0F F0 00 00 3F FC 00 CE		D030	00 30 00 00 00 60 00 00	90	D398	78 00 3C 06 0F F8 00 00	2C
CCD0	00 7F FE 00 00 7F FE 00 96		D038	00 C0 00 00 00 80 00 00	48	D4A0	7F F0 30 7C 30 3E 30 3E	6A
CCD8	00 7F FE 00 00 7F FE 00 9E		D040	00 00 00 17 A0 00 00 9F A0	06	D4A8	30 3E 30 7C 7F F0 00 00	04
CCEO	00 FF FF 00 01 FF FF 00 A9		D048	01 00 3E 00 08 40 7C 20	3B	D4B0	7F FE 3E 02 3E 10 3F F0	BD
CCF8	03 FF FE 00 01 FF FE 00 B2		D050	07 C9 7A 80 17 F8 F0 00	E9	D4B8	3E 10 3E 02 7F FE 00 00	96
CCF0	00 3E FC 00 00 01 F8 00 EF		D058	00 5F E8 00 04 87 C0 00	BA	D4C0	7F FE 3E 02 3E 10 3F F0	CD
CCF8	00 00 00 00 00 00 00 C4	EC	D060	05 57 B0 00 00 0F 0E 00	54	D4C8	3E 10 3E 00 7F 00 00 00	A6
CD00	00 00 00 00 00 00 00 CD		D068	00 1E 80 80 00 1C 00 00	72	D4D0	0F F8 3E 06 7C 00 7C 00	E6
CD08	00 00 00 00 00 00 70 00 45		D070	00 38 00 00 00 70 00 00	E8	D4D8	7C 1E 3E 0C 0F EC 00 00	8A
CD10	00 00 F9 C0 07 80 71 C0 4E		D078	00 C0 00 00 01 80 00 00	89	D4E0	7	


```

D440 7C 3E 3E 1C 3B 1C 39 9C 54
D448 38 DC 38 7C 7C 3E 00 00 9E
D450 1F F8 78 1E 78 1E 78 1E FD
D458 78 1E 78 1E 1F F8 00 00 FD
D460 7F F8 3C 1E 3C 1E 3F F8 9E
D468 3C 00 3C 00 7E 00 00 00 32
D470 1F F8 78 1E 78 1E 78 1E 1D
D478 78 DE 78 7C 1F EE 00 00 A3
D480 7F F0 3C 3C 3C 3C 3F F0 E2
D488 3C F0 3C 78 7E 3E 00 00 F8
D490 1F F8 7C 0E 7C 00 1F F0 90
D498 40 3E 70 3E 4F F8 00 00 DF
D4A0 7F FE 43 C2 03 C0 03 C0 7C
D4A8 03 C0 03 C0 0F 00 00 00 01
D4B0 7E 7E 3C 3C 3C 3C 3C 3C E8
D4B8 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 7B
D4C0 7C 3E 38 1C 1C 38 0E 70 74
D4C8 07 E0 03 C0 01 80 00 00 C7
D4D0 7C 3E 38 1C 39 9C 3B DC 9E
D4D8 1E 78 1C 38 1C 38 00 00 EA
D4E0 7C 3E 1E 18 06 00 03 C0 C7
D4E8 06 00 18 18 7C 3E 00 00 0C
D4F0 7C 3E 1E 18 06 00 03 C0 D7
D4F8 03 C0 03 C0 07 E0 00 00 39 97
D500 3F FE 40 3C 00 F0 03 C0 41
D508 0F 00 3C 02 7F FC 00 00 A5
D510 75 5C 6E 3A 8F E9 20 20 6E
D518 20 20 20 20 20 20 20 20 5D
D520 55 53 48 20 44 45 00 40 CE
D528 75 66 6E 3A 8F E9 20 20 4C
D530 20 20 20 20 20 20 20 20 31
D538 44 20 20 20 44 2C 41 00 62
D540 59 75 70 C6 3A 8F E9 20 EB
D548 20 20 20 20 20 20 20 20 1D
D550 4C 44 20 20 20 45 2C 43 C9
D558 00 73 75 84 C6 3A 8F E9 11
D560 20 20 20 20 20 20 20 20 35
D568 20 4C 44 20 20 20 42 2C BB
D570 30 30 00 8F 75 8E C6 3A 37
D578 8F E9 20 20 20 20 20 20 85
D580 20 20 20 20 44 20 20 20 A5
D588 43 2C 28 C6 4C 29 00 A7 58
D590 75 98 C8 3A 8F E9 20 20 2A
D598 20 20 20 20 20 20 20 20 49
D5A0 4E 43 20 20 48 4C 00 BC 9E
D5A8 75 A2 C6 3A 8F E9 20 20 4C
D5B0 20 20 20 20 20 20 20 20 4C B1
D5B8 44 49 52 00 D4 75 AC C6 27
D5C0 3A 8F E9 20 20 20 20 20 E7

```

```

D5C8 20 20 20 20 50 4F 50 20 2C
D5D0 20 44 45 00 EC 75 B6 C6 2B
D5D8 3A 8F E9 20 20 20 20 FF
D5E0 20 20 20 20 50 4F 50 20 44
D5E8 20 42 43 00 07 76 C0 C6 65
D5F0 3A 8F E9 20 20 20 20 17
D5F8 20 20 20 20 44 4A 4E 5A 83 C7
D600 FF FF C0 03 80 01 C0 03 DB
D608 80 01 80 01 B8 01 A8 01 42
D610 80 01 80 01 C0 23 FF FF C9
D618 01 BA 01 14 20 2C 1C 0C 32
D620 1C 24 0C 10 03 08 0C 03 6C
D628 40 10 00 34 0C 03 10 40 E1
D630 00 20 24 05 40 40 10 10 EF
D638 00 4D 45 29 20 41 00 66 8C
D640 FF FF AB FF 20 41 8A 87 30
D648 D8 37 CB 83 8B 01 BE 23 DD
D650 E0 67 01 86 55 FE 7F 86
D658 02 27 75 C0 2C 14 04 1C 2D
D660 04 28 10 14 10 03 0C 08 AD
D668 03 04 01 00 18 10 03 40 B1
D670 10 00 2C 24 03 01 04 00 AE
D678 10 40 00 C6 3A 8F E9 20 36
D680 FF FF E0 0F 80 03 BE EB 5F
D688 00 00 BA 29 82 A9 A6 ED FF
D690 A2 09 BA E1 80 3F FF FF 69
D698 03 0C 58 83 02 20 10 08 92
D6A0 18 30 10 38 24 14 04 00 82
D6A8 03 00 10 03 40 10 00 24 08
D6B0 20 03 40 10 00 24 28 03 48
D6B8 10 40 00 20 41 2C 28 42 D5
D6C0 FF FF C9 11 80 31 D9 A1 99
D6C8 80 B1 84 80 80 18 83 01 F0
D6D0 91 F1 80 01 88 11 FF FF 40
D6D8 02 6A 73 01 14 0C 34 20 02
D6E0 20 1C 30 0C 01 03 10 1C 5E
D6E8 03 04 01 00 2C 1C 03 40 51
D6F0 10 00 34 04 03 04 01 00 16
D6F8 01 00 20 20 20 20 20 20 8F C1
D700 FF FF F8 DB FA 01 E2 CB 50
D708 F8 09 81 AF DC 21 88 A3 38
D710 E0 87 0A 0A D7 FF FF D4
D718 02 8A 97 02 20 10 24 14 7C
D720 0C 0C 00 24 34 10 01 03 7B
D728 14 0C 05 00 40 01 04 00 79
D730 1C 20 03 04 01 00 30 24 9F
D738 03 04 01 00 52 43 41 00 ED
D740 FF FF A4 05 8C 21 A1 FD 09
D748 81 01 B4 51 80 C5 B6 D7 77

```

```

D750 A0 13 B7 5B 80 01 FF FF 6B
D758 02 94 B6 01 30 14 30 08 F8
D760 2C 08 28 04 40 03 10 14 FE
D768 05 01 01 04 04 00 28 10 86
D770 07 04 04 04 01 01 01 00 5D
D778 18 10 03 04 01 00 89 20 88
D780 FF FF DD 2B C1 83 C4 0B 70
D788 55 58 DD 7B D7 68 05 0B F9
D790 D0 1B DB 4B D1 43 FF FF 8A
D798 01 15 00 10 18 08 28 14 F1
D7A0 20 40 05 10 0C 09 04 10 15
D7A8 10 01 01 00 40 04 00 28 3D
D7B0 08 07 10 04 40 04 01 10 3B
D7B8 00 20 20 3D 43 10 00 28 4A
D7C0 24 05 04 40 01 10 00 20 35
D7C8 14 03 10 40 00 FF FF 03
D7D0 FF DD 80 21 B7 01 B5 65 16
D7D8 84 45 BD 41 81 01 AF DB 82
D7E0 80 0B B3 1B 82 03 FF FF 93
D7E8 02 0F 78 02 38 04 28 28 D6
D7F0 10 10 2C 04 18 04 04 04 77
D7F8 08 20 09 40 40 40 04 01 23 74
D800 10 10 10 00 04 10 03 04 C5
D808 01 00 28 08 03 40 10 00 64
D810 28 18 05 10 10 40 00 00 CD
D818 FF FF FF FF FF FF FF FF E8
D820 BF FF 80 01 BE F5 AE F1 89
D828 80 1D E2 C1 E6 DF 00 5F 44
D830 EE 47 AC D7 80 07 FF FF 45
D838 02 02 4F 02 28 10 0C 24 CD
D840 04 24 04 10 28 18 01 05 9A
D848 34 04 09 10 04 04 40 40 F9
D850 01 01 10 00 10 10 05 04 63
D858 04 01 01 00 28 28 05 01 8C
D860 01 04 04 00 20 1C 05 04 86
D868 10 40 01 00 1C 24 05 10 E6
D870 04 01 40 00 00 00 00 00 8D
D878 00 00 00 00 00 00 00 68 B8
D880 FF FF 80 1F C6 13 82 03 53
D888 C0 01 E2 3D 92 05 07 55 C3
D890 80 11 DB 5F 80 01 FF FF B2
D898 02 51 D1 03 18 28 18 13
D8A0 14 28 0C 0C 34 10 24 20 54
D8A8 40 04 14 0C 07 10 04 04 03
D8B0 01 01 40 00 0C 10 03 40 29
D8B8 10 00 08 14 03 10 00 0F
D8C0 18 20 07 10 40 40 40 40 B7
D8C8 10 00 FF 00 FF 00 FF 00 AD

```

リスト2

```

BBB8 00 00 00 00 00 00 C3 22 5B
BBCC 0C 9D 0E C9 CD C8 C6 D3 19
BBCC 5C CD DF BE 2A FA BE D3 01
BBDD 5D CD DF BE 2A FA BE D3 0A
BBDD 6E CD DF BE D3 5F C9 ED 46
BBE0 73 F7 BE 31 4E 00 ED 5B 8D
BBE8 47 BF 01 FF 08 ED A0 ED 2E
BBF0 A0 BE 39 BE 10 F7 31 00 95
BBF8 00 C9 00 00 00 76 C0 76 2A FA
BF00 40 76 80 76 D0 77 00 77 29
BF08 80 78 40 77 20 78 80 77 05
BF10 CD 0E C9 CD A7 BF D3 5C D5
BF18 CD 28 BF D3 6D CD 28 BF 6F
BF20 D3 5E CD 28 BF D3 5F C9 ED
BF28 ED 73 44 BF 31 4C 00 ED B4
BF30 5B 47 BF 01 FF 10 ED A0 ED
BF38 ED A0 ED A0 ED A0 BE 39 C2
BF40 EB 10 F8 31 00 00 C9 00 E7
BF48 00 22 79 BF CD 0E C9 AF B4
BF50 D3 5C CD 62 BF D3 5D CD 29
BF58 62 BF D3 5E CD 62 BF D3 2A
BF60 5F C9 2A 47 BF 11 50 00 D8
BF68 ED 4B 79 BF C5 E5 77 23 DB
BF70 10 FC E1 19 C1 0D 20 F4 17
BF78 C9 00 00 3A C2 BE E6 F7 BF
BF80 D3 31 D3 5C CD 99 BF D3 6A
BF88 5D CD 99 BF D3 5E CD 99 80
BF90 BF D3 5F 3A C2 BE D3 31 26
BF98 C9 21 00 C0 11 01 C0 01 D4
BFA0 7F 3E 36 00 ED B0 C9 26 DE
BFA8 00 6F 29 11 B4 BF 19 7E 1A
BFB0 23 66 6F C9 00 60 C0 60 B0
BFB8 80 61 40 62 00 63 C0 63 80
BFCC 80 64 40 65 00 66 C0 66 94
BFC8 80 67 40 68 00 69 C0 69 A8
BFD0 80 6A 40 6B 00 6C C0 6C BC
BFD8 80 6D 40 6E 00 6F C0 6F D0
BFE0 80 70 40 71 00 72 C0 72 B2
BFE8 00 00 00 00 00 00 00 00 AF
BFF0 00 00 00 00 00 00 00 00 A7
BFF8 00 00 00 00 00 00 00 00 B7 1E
C000 00 00 00 00 00 00 00 00 C0
C008 00 00 00 00 00 00 00 00 C8
C010 00 00 00 00 00 00 00 00 D0
C018 00 00 00 00 00 00 00 00 D8
C020 00 00 00 00 00 00 00 00 E0
C028 00 00 00 00 00 00 00 00 F0
C030 00 00 00 00 00 00 00 00 F8
C038 00 00 00 00 00 00 00 00
C040 00 00 00 00 00 00 00 00
C048 00 00 00 00 00 00 00 00
C050 00 00 00 00 00 00 00 00 10
C058 00 00 00 00 00 00 00 00 18
C060 00 00 00 00 00 00 00 00 20
C068 00 00 00 00 00 00 00 00 28
C070 00 00 00 00 00 00 00 00 30

```

```

C078 00 00 00 00 00 00 00 00 38
C080 00 00 00 00 00 00 00 00 40
C088 00 00 00 00 00 00 00 00 48
C090 30 00 00 00 00 00 00 00 50
C098 00 00 00 00 00 00 00 00 58
C0A0 00 00 00 00 00 00 00 00 60
C0A8 00 00 00 00 00 00 00 00 68
C0B0 00 00 00 00 00 00 00 00 70
C0B8 00 00 00 00 00 00 00 00 78
C0C0 00 00 00 00 00 00 00 00 80
C0C8 00 00 00 00 00 00 00 00 88
C0D0 00 00 00 00 00 00 00 00 90
C0D8 00 00 00 00 00 00 00 00 98
C0E0 00 00 00 00 00 00 00 00 A0
C0E8 00 00 00 00 00 00 00 00 A8
C0F0 00 00 00 00 00 00 00 00 B0
C0F8 00 00 00 00 00 00 00 00 B8 00
C100 00 00 00 00 00 00 00 C0
C108 00 00 00 00 00 00 00 C8
C110 00 00 00 00 00 00 00 D0
C118 00 00 00 00 00 00 00 D8
C120 00 00 00 00 00 00 00 E0
C128 00 00 00 00 00 00 00 E8
C130 00 00 00 00 00 00 00 F0
C138 00 00 00 00 00 00 00 F8
C140 00 00 00 00 00 00 00
C148 00 00 00 00 00 00 00 09
C150 00 00 00 00 00 00 00 11
C158 00 00 00 00 00 00 00 19
C160 00 00 00 00 00 00 00 21
C168 00 00 00 00 00 00 00 29
C170 00 00 00 00 00 00 00 31
C178 00 00 00 00 00 00 00 39
C180 00 00 00 00 00 00 00 41
C188 00 00 00 00 00 00 00 49
C190 00 00 00 00 00 00 00 51
C198 00 00 00 00 00 00 00 59
C1A0 00 00 3A B1 C6 6F 26 00 A7
C1A8 29 11 FA BE 19 5E 23 56 4B
C1B0 21 E6 BF 06 12 36 FF 23 A7
C1B8 10 FB 0E 0C 36 FF 23 06 FC
C1C0 02 C5 1A 13 ED 53 B2 C6 2D
C1C8 06 08 0E 00 07 30 01 0D EA
C1D0 71 23 10 F6 C1 10 EA 36 1C
C1D8 FF 23 0D 20 DF 06 12 36 15
C1E0 FF 23 10 FB C9 21 E2 C0 5A
C1E8 11 F9 BF 0E 0C 06 10 C5 67
C1F0 36 00 1A B7 20 67 1B 1A 74
C1F8 13 B7 28 0E FE 01 20 0C E2 58
C200 3E 10 CB 27 86 77 18 04 1B
C208 3E 10 86 77 13 1A B7 28 21
C210 0C FE 01 20 0C 3E 40 CB 52
C218 27 86 77 18 04 3E 40 86 1E
C220 77 01 ED FF EB 09 EB 1A 3F
C228 B7 28 0C FE 01 20 0E 3E 40
C230 01 CB 27 86 77 18 06 3E 3E

```

```

C238 01 3E 01 86 77 01 24 00 5C
C240 EB 09 EB 1A B7 28 0C FE E4
C248 01 20 0C 3E 04 CB 27 86 F1
C250 7E 1F 04 3E 04 86 77 01 E5
C258 EE FF EB 09 EB 13 23 C1 DD
C260 10 8D 13 13 0D 20 86 C9 61
C268 11 E6 BF 21 F9 BF 06 0C CB
C270 C5 01 10 00 ED B0 C1 23 89
C278 23 10 F5 C9 21 E6 BF 01 F2
C280 00 00 C5 E5 7E FE FE 28 8F
C288 00 FE 01 20 0C 3E 15 CD A0
C290 10 BF 18 05 3E 00 CD 10 59
C298 BF E1 C1 23 79 C6 04 4F 70
C2A0 FE 3D 38 DE 0E 00 78 C6 FF
C2A8 04 47 FE 2D 38 D4 C9 C5 7A
C2B0 FE 01 28 11 FR 04 28 25 F9
C2B8 FE 01 28 15 21 10 01 CD C4
C2C0 49 BF C1 0C C9 04 04 04 2C
C2C8 21 04 04 CD 49 BF C1 05 4E
C2D0 C9 0C 0C 0C 21 01 01 CD 7E
C2D8 49 BF C1 0D C9 21 04 04 62
C2E0 CD 49 BF C1 04 C9 00 00 05
C2E8 00 00 00 00 00 00 DD 21 A8
C2F0 E9 C3 DD BE C2 E6 40 CA 2F
C2F8 F8 C3 DD 36 FF DD 36 0A 41
C300 FE 00 CD 50 C3 DD 7E FE FA
C308 B7 7E 20 1E 23 56 23 4E 28
C310 23 46 F5 CD 42 C3 DD 86 66
C318 01 E6 03 DD 77 01 F1 ED F8
C320 4B EB C2 CD AF C2 ED 43 49
C328 EB C2 DD 7E 00 CD 9E C5 23
C330 87 18 0D 82 DD 46 01 CB 0E
C338 38 80 ED 4B EB C2 CD 10 75
C340 BF C9 FE 01 28 07 FE 10 C7
C348 28 03 3E 01 C9 3E FF C9 44
C350 DB 00 F6 AB 47 DB 01 A0 52
C358 2F 47 4F 03 00 08 0F 0F 45
C360 30 04 3E F0 A0 47 79 07 EC
C368 07 30 08 07 07 30 04 3E EA
C370 0F A0 47 21 EA C2 7E B7 2B
C378 28 29 2B 7E A0 C0 7E FE 11
C380 01 28 0E FE 04 28 10 FE B2
C388 10 28 12 CB 60 C8 36 10 CE
C390 C9 CB 50 C8 36 04 C9 CB CD
C398 40 C8 36 01 C9 CB 70 C8 66
C3A0 36 40 C9 C5 23 4E 23 46 41
C3A8 CD E4 C3 2B 2B 2B C1 4F 70
C3B0 78 A1 28 2B 08 7E E6 05 50
C3B8 28 13 08 36 40 07 07 D8 1A
C3C0 36 10 07 07 D8 36 04 07 0A
C3C8 07 D8 36 01 C9 08 36 01 A9
C3D0 0F D8 36 04 0F 0F D8 36 0E
C3D8 10 0F 0F D8 36 04 C9 DD BD
C3E0 36 FE 01 C9 E5 C9 CB 55
C3E8 39 78 87 87 6F 26 00 44 43
C3F0 09 01 E2 C0 7E 7E E1 C9 90

```


C3F8	DD 36 FF 01 DD 7E 00 CD F6 65	C638	19 10 BC C9 DD 21 E9 C2 55	C878	00 53 43 45 4E 45 00 53 01
C400	9E C5 06 01 80 ED 4B EB D1	C640	FD 21 3E C5 DD 7E FF B7 38	C880	43 4F 52 45 00 54 49 4D 5B
C408	C2 CD 10 BF C9 00 00 00 F3	C648	C8 FD 7E 00 B7 C0 DD 7E 23	C888	45 00 41 4E 54 41 57 41 51
C410	00 00 00 00 00 00 00 00 D4	C650	00 FD 46 04 90 C8 DD 7E 10	C890	20 45 52 41 49 20 00 47 00
C418	00 00 00 00 00 00 00 00 DC	C658	03 FD 46 03 90 20 0E DD 02	C898	41 4D 45 20 4F 56 45 52 8F
C420	00 00 00 00 00 00 00 00 E4	C660	7E 00 E6 50 C8 DD 46 02 C7	C8A0	00 50 56 53 48 20 53 50 6B
C428	00 00 00 00 00 00 00 00 EC	C668	FD 4E 02 18 14 DD 7E 02 04	C8A8	41 43 45 20 54 4F 20 52 6E
C430	00 00 00 00 00 00 00 00 F4	C670	FD 46 02 90 C0 DD 7E 00 26	C8B0	45 50 4C 41 59 00 3A B5 E2
C438	00 0E 00 00 3A 0E C4 47 4F	C678	E6 05 C8 DD 46 03 FD 4E 62	C8B8	C6 47 3A B4 C6 3C 32 B4 E3
C440	F5 3E F7 C6 09 10 FC 4F 58	C680	03 DD 7E 00 E6 44 DD 7E 29	C8C0	C6 90 FE 01 20 04 AF 32 E2
C448	DD 21 0F C4 DD 09 F1 3C F0	C688	00 20 07 07 07 57 78 91 E3	C8C8	B4 C6 3A B4 C6 B7 20 0A 9F
C450	21 0D C4 BE 28 04 38 02 2A	C690	18 05 0F 0F 57 79 90 FE EF	C8D0	3E 0C ED 4B 3C C5 CD 10 F8
C458	3E 01 32 0E C4 DD 7E 02 BC	C698	4A C0 7A FD 46 04 A0 20 A3	C8D8	BF C9 21 B4 C6 87 4F 06 9F
C460	B7 20 0E DD 7E 00 FE 05 67	C6A0	0B DD 7E 00 FD 77 04 FD 41	C8E0	00 09 48 23 46 3E 16 CD 89
C468	20 31 AF DD 77 00 CD A7 F4	C6A8	36 00 00 C9 FD 36 00 01 A1	C8E8	10 BF C9 21 3C C5 46 3A E4
C470	C4 DD 4E 03 DD 46 04 DD 2A	C6B0	C9 00 00 00 00 00 00 00 3F	C8F0	40 C5 90 A7 C0 23 46 3A 57
C478	56 02 DD 7E 01 C5 47 CD C9	C6B8	00 00 00 00 00 00 00 00 7E	C8F8	41 C5 90 A7 C0 23 46 3A 57
C480	42 C3 DD 86 02 E6 03 DD 74	C6C0	00 00 00 00 00 00 00 00 86	C900	0A C9 3A C2 E6 3E FF C6 30 3B
C488	77 02 78 C1 CD AF C2 DD 19	C6C8	87 87 6F 26 00 29 29 11 94	C908	C2 E6 D3 31 FB FF 68 26 05
C490	71 03 DD 70 04 3E 05 CD 29	C6D0	C0 72 19 22 FA BE C9 7E 02	C910	00 29 29 29 29 29 29 29 08
C498	10 BF C9 3C DD 77 00 DD 61	C6D8	B7 C8 FE 20 02 02 3E 3A D5	C918	01 00 C0 09 22 47 BF C9 9C
C4A0	4E 03 DD 46 04 18 EE DD BF	C6E0	D6 30 FE 0B 38 02 D6 06 CB	C920	00 00 F3 3E 01 32 B1 C6 C4
C4A8	6E 05 DD 66 07 7E 23 DD A7	C6E8	C5 E5 CD C1 BE E1 C1 0C 52	C928	AF D3 51 32 26 C7 32 B4 C9
C4B0	75 05 DD 74 07 DD 77 01 9B	C6F0	0C 23 18 E3 C5 01 64 00 0A	C930	C6 32 D4 C7 32 25 C7 3E 38
C4B8	07 C0 DD 7E 06 DD 77 05 AD	C6F8	CD 15 C7 32 21 C7 01 0A 8C 9D	C938	09 32 28 C7 32 29 C7 3E 8B
C4C0	DD 7E 08 DD 77 07 18 DF 39	C700	00 CD 15 C7 32 22 C7 7D 08	C940	1E 32 2A C7 31 BD BE 3A 30
C4C8	F6 C4 ED C4 E4 C4 DB C4 3E	C708	C6 30 32 23 C7 C1 21 21 E4	C948	C2 E6 F6 02 32 C2 E5 CD 58
C4D0	D2 C4 00 00 00 00 00 00 2A	C710	C7 CD D7 C6 C9 AF ED 42 AF	C950	7B BF CD A2 C1 2A B2 C6 25
C4D8	00 00 00 00 00 00 00 00 9C	C718	38 03 3C 18 F9 09 C6 30 66	C958	46 B0 28 13 11 F8 BF 23 3D
C4E0	00 00 00 00 00 00 00 00 A4	C720	C9 00 00 00 00 00 00 00 B0	C960	3E 01 E5 68 26 00 19 77 71
C4E8	00 00 00 00 00 00 00 00 AC	C728	00 00 00 00 3A 2A C7 3D 57	C968	E1 23 10 F6 22 B2 C6 CD A2
C4F0	00 00 00 00 00 00 00 00 B4	C730	32 2A C7 C0 3E 1E 32 2A 92	C970	E5 C1 CD 68 C2 CD 7C C2 E1
C4F8	00 00 00 00 00 00 00 21 DD 8E	C738	C7 3A 27 C7 B7 C8 3D 32 DC	C978	2A B2 C6 11 B6 C6 7C 32 20
C500	12 C4 11 09 00 3A 0D C4 C0	C740	27 C7 26 00 6F 01 46 2E FF	C980	B6 C6 23 B7 28 05 06 00 A1
C508	47 DD 7E 02 96 C6 02 FE CD	C748	CD F4 C6 3E 01 B7 C9 01 56	C988	4F ED B0 3E 01 32 0E C4 80
C510	05 30 0B DD 7E 03 23 96 2C	C750	42 04 21 70 C8 CD D7 C6 20	C990	AF 11 E7 C2 12 13 12 13 0C
C518	2B C6 02 FE 05 D8 19 10 D4	C758	01 48 08 21 75 C8 CD D7 72	C998	13 12 13 ED A0 ED A0 11 C4
C520	C8 C9 21 40 C5 DD 21 E9 A3	C760	C6 01 42 1A 21 79 C8 CD 79	C9A0	3C 05 ED A0 ED A0 11 3E D3
C528	R2 DD 7E 02 96 C6 02 FE 68	C768	D7 C6 01 48 1E 3A B1 C6 E4	C9A8	C5 12 13 12 13 ED A0 ED FA
C530	05 0D DD 7E 03 23 96 C6 A7	C770	26 00 6F CD F4 C6 01 42 96	C9B0	A0 ED A0 46 78 32 0D C4 67
C538	02 FE 05 C9 00 00 00 00 CB	C778	22 21 77 C8 CD D7 C6 01 34	C9B8	0E FF 23 11 0F C4 AF 12 56
C540	00 00 00 DD 21 3E C5 DD E3	C780	46 26 2A 25 C7 CD F4 C6 50	C9C0	13 13 12 13 ED A0 ED A0 1E
C548	7E 00 B7 20 68 DD 7E 01 26	C788	01 42 2A 21 85 C8 CD D7 CE	C9C8	3A 0D C4 90 C5 E5 D5 6F 1A
C550	B7 28 27 DD 7E 04 F5 CD 3C	C790	C6 01 46 2E 21 32 00 CD B2	C9D0	26 00 29 11 C8 C4 19 7E 1C
C558	42 C3 DD 86 01 E6 03 DD 4C	C798	F4 C6 3E 30 32 22 C7 32 D4	C9D8	23 4E D1 12 13 12 13 67 94
C560	77 01 ED 4B 40 C5 F1 CD 98	C7A0	23 C7 01 4A 26 21 22 C7 CC	C9E0	79 12 13 12 13 4C E1 D5 6E
C568	AF C2 ED 43 40 C5 DD 7E 2E	C7A8	CD D7 C6 01 4A 2E 21 22 95	C9E8	57 59 06 00 4E 23 ED B0 75
C570	01 CB 3F 16 0A 82 CD 10 BF	C7B0	C7 CD D7 C6 C9 3E 17 ED B3	C9F0	D1 C1 10 CA 3E 32 32 27 EE
C578	BF C9 ED 4B 40 C5 CD E4 B3	C7B8	4B EB C2 CD 95 CA 3A 28 05	C9F8	C7 AF 32 2B C7 CD 4F C7 3E F8
C580	C3 47 DD 4E 04 A1 20 CB 0A	C7C0	C7 3D 32 28 C7 C2 4F C9 86	CA00	01 42 0E 3E 13 CD 10 BF 08
C588	CB 21 78 A1 28 06 3E 01 BF	C7C8	01 4C 10 3A 28 C7 CD C1 A3	CA08	01 42 14 3E 0A CD 10 BF 0D
C590	32 2B C7 C9 DD 21 3E C5 43	C7D0	BE 18 42 3E 18 ED 4B 40 7D	CA10	01 4C 10 3A 28 C7 CD C1 EE
C598	DD 36 00 01 18 17 FE 04 A2	C7D8	C5 CD 95 CA 3A 29 C7 3D F7	CA18	BE 01 4C 16 3A 29 C7 CD FA
C5A0	28 10 FE 01 28 09 FE 40 0B	C7E0	32 29 C7 C2 4F C9 01 4C F0	CA20	C1 BE DB 09 C2 E6 C2 0F 36
C5A8	28 02 AF C9 3E 01 C9 3E 55	C7E8	16 3A 29 C7 CD C1 BE 18 53	CA28	D2 02 C9 CD EE C2 CD 3C 15
C5B0	02 C9 3E 03 C9 DD 7E 04 A9	C7F0	24 3A 27 C7 5F 16 00 2A A2	CA30	C6 CD 3C C4 CD BE C5 CD D8
C5B8	CD 9E C5 C6 06 ED 4B 40 F1	C7F8	25 C7 19 22 25 C7 3A B1 BD 20	CA38	43 C5 3A 2B C7 EC C2 D3 82
C5C0	C5 CD 10 BF DD 7E 00 21 62	C800	C6 3C 32 B1 C6 FE 0B C2 3E	CA40	C7 CD EC C5 CD EB C8 DA A9
C5C8	00 C4 BE 28 05 3C DD 77 D9	C808	4F C9 01 10 10 21 8A C8 7C	CA48	F1 C7 DD 21 E9 C2 CD FF 3F
C5D0	00 C9 DD 36 00 00 DD 7E CC	C810	CD D7 C6 18 0B 01 10 10 86	CA50	C4 DA B5 C7 DD 21 3E C5 35
C5D8	04 E6 44 20 09 DD 7E 04 53	C818	21 97 C8 CD D7 C6 18 00 E2	CA58	DD 7E 00 B7 C0 FF C4 DA 9D
C5E0	07 07 DD 77 04 C9 0F 0F F2	C820	01 09 20 21 A1 C8 CD D7 40	CA60	D3 C7 CD 22 C5 DA B5 C7 CE
C5E8	DD 77 04 C9 DD 21 3E C5 CF	C828	C6 DB 09 CB 77 C4 22 C9 91	CA68	CD B6 C8 CD 36 C8 DA B5 D7
C5F0	3A 0D C4 47 21 12 C4 DD DB	C830	0F 38 F6 C3 22 C9 3A B5 D2	CA70	C7 CD 2C C7 CA 79 CA 18 E6
C5F8	7E 04 E6 50 20 0E DD 4E CE 1F	C838	C6 B7 C8 47 21 B6 C6 C5 EE	CA78	A9 3E 32 32 27 C7 3A 29 DE
C600	02 7E 91 20 30 DD 56 03 5D	C840	DD 21 E9 C2 DD 7E 00 E6 F2	C880	C7 3D 32 29 C7 01 4C 1E D3
C608	23 5E 18 0C DD 4E 03 5E FF	C848	50 28 0B DD 46 03 5E DD F4	C888	CD C1 BE 3A 29 C7 B7 C2 41
C610	23 7E 91 20 1F DD 56 02 7C	C850	56 02 23 48 18 09 DD 46 25	C890	22 CA C3 15 C8 CD 10 BF 82
C618	DD 7E 04 E6 44 20 04 7A 05	C858	02 4E DD 56 03 23 5E 78 9F	C898	3E 64 F5 3E FF 3D 20 FD 90
C620	93 18 02 7E 92 FE 04 20 C2	C860	91 C1 20 07 7A 93 C6 02 7E	CA00	F1 3D 20 F6 C9 42 FF 00 B8
C628	0B DD 7E 00 B7 20 05 DD 0D	C868	FE 05 D8 23 10 D1 B7 C9 8F		
C630	36 00 01 C9 2B 11 09 00 3B	C870	57 41 4C 4C 00 47 55 59 5D		

FM-7シリーズ(ディスク不可) スリング プログラムリスト

■このプログラムは、あなたが個人として使用するほかは著作権法上、著作権者に無断で使用できません。COPYRIGHT © 1986 by Takashi Kurosawa & LOGIN

このプログラムは、BASIC1本、マシン語1本の計2本で構成されている。ほんじゃま、入力方法の説明でもしましょうか。まずはリスト1のBASICプログラム。これは、リストのとおりに入力して、

SAVE "ファイル名" RETURN

という風にしてセーブしましょう。

次に、リスト2のマシン語プログラムを入力だ。

CLEAR100, &H5FFF RETURN

を実行したのち、本体付属のマシン語モニタプログラムで、リストどおりに打ち込んでいこう。

入力が終わったら、

SAVEM"DATA", &H6000, &H7FFF, &H6000 RETURN

と、セーブすればいい。

ちなみにリスト1とリスト2は同じテープにセーブしとくといいのです。

よっしゃ、次の実行方法だ。最初的基本プログラムをロードし、ロードし終わったところで、

RUN RETURN

すれば、マシン語のデータを勝手に読んで、タイトル画面が表示されるのだ。しばらくたつと、タイトル画面の下の方に、PUSH ANY KEYとちゃっかり表示されるので、その指示に従えば、ゲームに入れるのである。

というわけで、しっかり楽しんでくれたまえ、ハッハハハ、と笑いたところだが、ディスク不可であるということも、一応覚えておいてくださいな。

●リスト1 BASICプログラム

```

9 CLEAR100,&H5FFF:LOADM
10 CLEAR:WIDTH40,25:AD=&H0708:G=1:SH=1:MT=200:HI=1
:GD=100
20 DIMIV(15),A1%(200),A0%(50)
30 CIRCLE(136,68),36,1,,,F,PSET
40 GET @(100,50)-(171,85),A1%,G
50 CIRCLE(320,110),20,6,,,F,PSET
60 GET @(300,100)-(339,119),A0%,G
70 PUT@(500,30)-(571,105),A1%,PSET,2
80 LINE(90,64)-(181,72),PSET,5
90 FORI=0TO100:PSET(RND(1)*640,RND(1)*7
):NEXT
100 FORI=1TO4:SYMBOL(152-I*2,152-I*2),"SLING",9,4,
I MOD2:NEXT
120 COLOR7:LOCATE13,24:PRINT"PUSH ANY KEY":GOSUB1
230
130 IFINKEY$<>" "THENX=RND(1):GOTO130
150 IFINKEY$=" "THENX=RND(1):GOTO150ELSE1280
160 WIDTH40,20:CLS:LINE(400,0)-(639,199),PSET,7,B:
FORI=0TO190 STEP 10:LINE(0,I)-(49,I+10),PSET,7,B:N
EXT
170 LOCATE7,0:PRINT" "
180 LOCATE7,6:PRINT" "
190 LOCATE26,1:PRINT"ENEMY"
200 LOCATE26,4:PRINT"HIT POINT":LINE(10,1)-(39,197
),PSET,0,BF
210 L=INT(RND(1)*10):TA=9.5:TX=0:IN(9)=1:GOSUB320:
GOTO 300
220 TA=TA-.25:GOTO680
230 IFS=0THENGOSUB390
240 IFS>0THENGOSUB450
250 IFET<1THEN380
260 IFNU=30THENEN=N:ES=5
270 IFNU=13THEN830 ELSE IFNU=40THEN 850 ELSE IFNU=
16THEN 970 ELSE IFNU=33THEN830 THENIFNU=36THEN 101
0ELSE IFNU=38THEN 1040
280 GOSUB560
290 IF MT<1 THEN 4320
300 LOCATE27,2:PRINTUSING"#### #":ET,(EN+1)*(ES+
1):LOCATE27,5:PRINTUSING"#### #":MT:LOCATE27,17:PRIN
TUSING"MISSILE #":MS:LOCATE27,18:PRINT"SHIELD "
:HEX$(SL):LINE(10,197)-(39,197-EG/13),PSET,6,BF:LIN
E(10,1)-(39,197-EG/13),PSET,0,BF
310 GOTO220
320 PX=200:PY=10:GOSUB1750
330 N1=NU:NU=42:PX=200:PY=170:GOSUB1750:NU=N1
340 RESTORE 350:FOR I=0 TO NU:READET,EN,ES:NEXT:ET
=ET*10:E1=ET:RETURN
350 DATA5,2,0,5,3,0,7,2,1,10,5,0,10,5,1,10,2,3,5,4
,2,11,3,3,15,2,6,12,5,2,20,6,3,30,5,6,16,5,2,30,0,
0,12,3,3,30,5,6,32,0,0
360 DATA15,6,3,18,3,7,16,4,5,22,9,2,20,3,5,35,4,8,
26,6,4,28,5,5,30,5,5,40,3,8,50,8,5,42,5,6,30,9,3,4
5,0,0,62,7,7,50,2,9
370 DATA40,8,8,80,7,9,100,8,8,120,0,0,130,15,9,30,
2,2,80,30,6,200,15,9
380 GOSUB 1150:FOR I=1 TO 7:PUT @(188,4)-(259,39),
A1%,XOR,I:GOSUB1250:NEXT:PUT@(188,4)-(259,39),A1%
,PSET,0:GOSUB1230:GOSUB1230:CJ=CJ+INT(E1/10):GOTO
1060
390 R=INT(RND(1)*2):IFR=0THENR=-1
400 X=R*INT(RND(1)*(70-SH-G-SC))+224:Y=INT(RND(1)*
20)+10:LINE(220,170)-(X,Y),XOR,7-HI
410 LINE(220,170)-(X,Y),XOR,7-HI
420 IF X>200 AND X<245 THEN CP=2:XP=X:YP=Y:GOSUB17
35:GOSUB 1140:FOR I=0 TO 200:NEXT:GOSUB1735ELSEGOS
UB1250:RETURN
430 IF X>216 AND X<232 THEN ET=ET-N*2:RETURN
440 ET=ET-N:RETURN
450 R=INT(RND(1)*2):IF R=0 THEN R=-1
460 X1=R*INT(RND(1)*(70-SH-G-SC))+174
470 FORH=0TO5:X(H)=INT(RND(1)*100)+X1:Y(H)=INT(RND
(1)*22)+10:LINE(220,180)-(X(H),Y(H)),XOR,7-HI:NEXT
:FORH=0TO5
480 LINE(220,180)-(X(H),Y(H)),XOR,7-HI:NEXT
490 FORH=0TO5
500 IF X(H)>200 AND X(H)<245 THEN XP=X(H):YP=Y(H):
CP=2:GOSUB1735:GOSUB 1140
510 NEXT
520 FORH=0TO5
530 IF X(H)>200 AND X(H)<245 THEN XP=X(H):YP=Y(H):
GOSUB1735:IF X(H)>216 AND X(H)<232 THEN ET=ET-N*2
ELSE ET=ET-N
540 NEXT
550 RETURN
560 R=INT(RND(1)*2):IF R=0 THEN R=-1
570 X1=INT(RND(1)*(SH+G+SC+20))*R+174
580 FOR H=0 TO ES:X(H)=INT(RND(1)*80)+X1:Y(H)=INT(
RND(1)*20)+165:LINE(220,22)-(X(H),Y(H)),XOR,6:F(H)
=1:IF RND(1)*12>SL THENF(H)=0
590 NEXT:FOR H=0 TO ES:LINE(220,22)-(X(H),Y(H)),XO
R,6:NEXT
600 ZZ=1:FOR H=0 TO ES:IF X(H)<245AND X(H)>200 THE

```

```

N ZZ=ZZ+1
610 IF X(H)>200 AND X(H)<245 AND F(H)=0 THEN XP=X(
H):YP=Y(H):CP=2:GOSUB1735:GOSUB 1140
620 NEXT
630 FOR H=0 TO ES
640 IF X(H)>200 AND X(H)<245 AND F(H)=0 THEN XP=X(
H):YP=Y(H):GOSUB1735:IF X(H)>216 AND X(H)<232 THEN
MT=MT-EN*2:EG=EG+EN*IV(10)ELSE MT=MT-EN:EG=EG+EN*
CH
650 IF EG>2500 THEN EG=2500
660 NEXT:SL=SL-(ZZ>SL AND SL>1)
670 RETURN
680 LOCATE26,6:PRINT"INPUT COMMAND"
690 LOCATE26,7:PRINT"... ATTACK"
700 RESTORE 710:D=8:FOR I=0 TO 9:READ A$(A(D-8),B(
D-8),C(D-8)):IF IN(I)=1 THEN LOCATE 30,D:PRINTA$:D=
D+1
710 DATA S-CAN,5,1,2,M-POD,6,4,0,M-PODS,6,9,0,HI-C
AN,3,5,2,L-GUN,5,6,3,M-LZR,15,4,2,T2-GUN,8,8,6,SWE
ARE,150,0,20,JPS-01,10,9,10,(ESCAPE),0,0,0
720 NEXT
730 LOCATE 38,TX+8:PRINT"<":B$=INKEY$:IF B$<>" " TH
ENLOCATE 38,TX+8:PRINT" "
740 IFR=1 THEN ER=0:GOTO 260
750 IFB$="8" AND TX>0 THEN TX=TX-1
760 IFB$="2" AND TX<9 THEN TX=TX+1
770 IFB$<>CHR$(13) THEN 730
780 N=A(TX)*(HI+INT(LSD/10)):S=B(TX):IF TX+9=D THE
N GOTO 820
790 EG=EG-C(TX):IF EG<0 THEN LOCATE 27,18:PRINT"*
**~ フツク!":EG=EG+C(TX):GOSUB1270:GOTO730
800 IF C(TX)>1 THEN 230
810 IF MS-S>0 THEN MS=MS-S:GOTO230ELSE LOCATE 27,
18:PRINT"マサレ テス !":GOSUB1270:GOTO730
820 LOCATE27,18:IF RND(1)*29>TA THEN PRINT"リッパッ ティ
コウ":GOSUB1270:RETURNELSEPRINT"リッパッ シュパッ!":GOSUB1
270:GOTO250
830 GOSUB 1160:GOSUB 840:FOR I=0 TO 800:NEXT:GOSUB
1180:GOSUB 840:F=INT(RND(1)*NU)+8):EG=EG-F*5:MT=
MT-F:IF EG<0 THEN EG=0:GOTO 290 ELSE 290
840 D=0:FOR Y=38 TO 190 STEP 4:LINE(223-D,Y)-(224+
D,Y),XOR,6:D=D+1:NEXT:RETURN
850 FOR Y=32 TO 100 STEP 4:LINE(222,Y)-(225,Y+2),X
OR,6,BF:FORJ=0TO50:NEXT:LINE(222,Y)-(225,Y+2),XOR,
6,BF:NEXT
860 R=INT(RND(1)*2):IF R=0 THEN R=-1
870 X1=INT(RND(1)*(10-SE-SH-G-SC)*4)*R+174
880 FOR H=0 TO 9:X(H)=INT(RND(1)*100)+X1:Y(H)=INT(
RND(1)*20)+160:LINE(220,100)-(X(H),Y(H)),XOR,6:NEX
T:FOR H=0 TO 9
890 LINE(220,100)-(X(H),Y(H)),XOR,6:NEXT
900 FOR H=0 TO 9
910 IF X(H)>200 AND X(H)<245 THEN XP=X(H):YP=Y(H):
CP=2:GOSUB1735:GOSUB1140
920 NEXT
930 FOR H=0 TO 9
940 IF X(H)>200 AND X(H)<245 THEN XP=X(H):YP=Y(H):
CP=2:GOSUB1735:IF X>216 AND X<232 THEN MT=MT-EN*2:
EG=EG+EN/((4-CH/2)*2) ELSE MT=MT-EN:EG=EG+EN/((4-C
H/2)*2)
950 NEXT
960 GOTO 290
970 FOR I=0 TO 80 STEP 12:GOSUB 990:FOR J=0 TO 100
:NEXT:GOSUB 990:NEXT
980 GOSUB 1000:GOSUB 1000:GOSUB 1140:XP=224:YP=170
:CP=2:GOSUB1735:GOSUB1250:GOSUB1735:MT=100:GOTO
290
990 XP=224-I:YP=20:CP=6:GOSUB1735:XP=224+I:GOSUB17
35:RETURN
1000 GOSUB 990:LINE(144,30)-(224,170),XOR,7:LINE(3
04,30)-(224,170),XOR,7:RETURN
1010 C2=0:FOR Y=20 TO 150 STEP 5:GOSUB 1030:FOR J=
0 TO 60:NEXT:GOSUB 1030:C2=(C2+1)AND7:NEXT
1020 GOSUB 1150:PUT @(188,154)-(259,189),A1%,XOR,6
:FOR J=0 TO 500:NEXT:PUT@(188,154)-(259,189),A1%,
XOR,6:MT=MT-50*INT(RND(1)*3+1):GOTO 290
1030 XP=224:YP=30+Y:CP=C2+1:GOSUB1735:RETURN
1040 GOSUB 1170:GOSUB1050:FORI=0TO250:NEXT:GOSUB10
50:SL=SL+INT(RND(1)*2)*(SL>1):GOSUB1180:GOTO290
1050 FORYP=40TO175STEP2:XP=224:CP=1:GOSUB1735:NEXT
:RETURN
1060 IFEX<10000THENEX=EX+(E1/10000+ES*EN/3000)
1070 IF EX>G/2 AND G<20 THEN LOCATE9,8:PRINT"LEVEL
+1":G=G+1:EX=0
1080 GE=(E1/5):LOCATE7,10:PRINTGE"EAT テニレタ":GD=GD
+GE:IF SH<10 THEN SH=SH+.02
1090 IFGE>30000THENPRINT"コレシ ヌウ EAT! モテマセン"
1100 IFNU=20THENLOCATE7,12:PRINT"エア-フィルタ-ラ テニレタ":
IV(13)=1:GOTO1130
1110 IFNU=18THENLOCATE7,12:PRINT"EXP.カ-トラ テニレタ":
IV(5)=1:GOTO1130
1120 IFPI=1THENLOCATE7,12:PRINT"ハ-スカ-ラ テニレタ":I
V(0)=IV(0)+1

```



```

1130 GOSUB1230:GOSUB1240:RETURN
1140 SOUND0,0:SOUND1,1:SOUND6,15:SOUND7,&HF0:SOUND
8,16:SOUND11,10:SOUND12,15:SOUND13,0:RETURN
1150 SOUND0,31:SOUND1,31:SOUND6,255:SOUND7,&HF0:SO
UND8,16:SOUND11,10:SOUND12,35:SOUND13,0:RETURN
1160 SOUND0,3:SOUND1,3:SOUND6,2:SOUND7,&HFE:SOUND8
,16:SOUND11,10:SOUND12,1:SOUND13,14:RETURN
1170 SOUND0,80:SOUND1,0:SOUND2,1:SOUND3,1:SOUND6,0
:SOUND7,&HFE:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND11,2:SOUND12
,0:SOUND13,14:RETURN
1180 SOUND8,0:SOUND9,0:SOUND13,0:RETURN
1190 SOUND0,255:SOUND1,3:SOUND7,&HFE:SOUND8,16:SOU
ND11,30:SOUND12,125:SOUND13,0:SOUND0,1:RETURN
1200 PLAY "m1000a0o6132":FOR I=1 TO LEN(A$):B$=MID
$(A$,I,1):PRINTB$;:FOR J=0 TO 200:NEXT:PLAY"a":NEX
T:PRINT:RETURN
1210 PLAY "m25000a0o614aa":GOSUB1230:RETURN
1220 LOCATE 0,24:FORI=0TO6:PRINT:NEXT:LOCATE0,19:R
ETURN
1230 LP=LP+1000
1240 LP=LP+500
1250 LP=LP+500
1260 FORB=0TOLP:NEXT:LP=0:RETURN
1270 GOSUB1230:LOCATE27,18:PRINT" "":RET
URN
1280 REM
1290 WIDTH40,25:CONSOLE18,7:LINE(0,0)-(639,135),PS
ET,7,B
1300 LINE(15,7)-(625,127),PSET,7,B
1320 FORI=0TO6:LINE(320,12+I*16)-(620,24+I*16),PSE
T,7,B:NEXT
1370 LINE(20,10)-(220,110),PSET,7,B
1380 LOCATE23,2:PRINTUSING"LEVEL ####";G
1390 LOCATE23,4:PRINTUSING"HIT POINT ####";MT
1400 LOCATE23,6:PRINT"SHIELD LEVEL ";HEX$(SL)
1410 LOCATE23,8:PRINTUSING"ENERGY ####";EG
1420 LOCATE23,12:PRINTUSING"EAT ####";GD
1430 LOCATE23,10:PRINTUSING"MISSILE ####";MS
1440 IF IV(0)=0THENLOCATE23,14:PRINTUSING"PASS-CAR
D ####";IV(0)
1450 GOTO1800
1460 R=INT(RND(1)*5):NU=R+FR*5:GOSUB1200:GOSUB1230
:TK=0:P1=0:IFR=4THENP1=1
1470 RESTORE1480:FORI=0TO6-BR:READA:IFNU=A THEN TK
=1 ELSE NEXT
1480 DATA1,9,14,19,21,29,33
1490 GOSUB1740
1500 LOCATE 0,21:PRINT"1)FIGHT 2)TALK 3)ESCAPE
1510 A$=INKEY$:IFA$="3"THEN1550
1520 IF A$="2"THEN 1570
1530 IF A$="1"THEN ER=0:GOSUB 160:GOTO 1280
1540 GOTO 1510
1550 LOCATE 0,23:IF RND(1)>.5 THEN PRINT"リタッ シッパ
イ":ER=1:GOSUB1230:GOSUB 160:GOTO 1280
1560 PRINT"リタッ ショウ":GOSUB 1220:GOTO 1800
1570 GOSUB1220:IFTK=0THENLOCATE0,20:PRINT"....."
:GOSUB1230:LOCATE0,22:PRINT"コウケ キ シテキタ":GOSUB1230:
GOSUB 1220:ER=1:GOSUB160:GOTO 1280
1580 GOSUB1220:RESTORE1620:R=INT(RND(1)*3):FORI=0T
OFR*3+R:READ A$:NEXT:IFRND(1)>.7THEN1690
1590 LOCATE0,23:PRINTA$:PRINT:PRINT"PUSH ANY KEY"
1600 IFINKEY$=""THEN 1600
1610 GOSUB 1220:GOTO 1800
1620 DATAオマエ、ヨシメシタ、LSDハ、ノウリョク カ アップ スルセ、オマエ、LS
D ノ ハ インカ?
1630 DATA BOXハ キケンタ、LSDニ キラツケロ、LSDチュウトウニ ナッタラ Dr
、チェンラ タス、ホロ
1640 DATALSDD ハンハ イモトハ フリンカ-イチミ ラシ、エンシ、ンル-ムニハ ハ
イレナイ、EXP、センターハ オレタチニハ フオエシ
1650 DATAココロハ ナニモ ナイ、ココロ タイクツタ BROCKタ、クルシイ... クスリ
クレ...
1660 DATAアナハ ハンシ、ン シリアイカ?、スコットハ ケ、テモノズ、キタ、フ、リンカ
-ノ トリツタカ、キヒ、シイ
1670 DATAFARMタハ、オウザクシイ、スコットハ ケ、テモノズ、キタ、シタノ BRO
CKハ、トウタイ、B、カー-トス、ハン、ン、シイ
1680 DATAオマエ、フリンカ-ノ シリアイカ?、LSDノ、ウレユキハ、トウタイ、イ、トリ
ツタハ、キヒ、クシロ
1690 LOCATE 0,19:PRINT"LSD イリマセンカイ? 1ヶ 30 EATチ、ステ
"。:IF GD<30 THEN LOCATE 0,21:PRINT"カネナシカ。 シ、ヤナ":G
OTO1730
1700 LOCATE0,21:INPUT"イクラ カイマスカ";A
1710 IF A*30>GD THEN 1700
1720 LOCATE0,23:IFA>0THENIV(1)=IV(1)+A:GD=GD-A*30:
PRINT"ヘッ、マイト、"ELSEPRINT"アッタイキナ"
1730 GOSUB1230:GOSUB1220:GOTO 1380
1735 PUT@(XP-20,YP-10)-(XP+19,YP+9),AO%,XOR,CP:RET
URN
1740 PX=100:PY=71
1750 CD=&H6000+72*NU:FOR I=0 TO 23:D=PEEK(CD+I*3)*
256+PEEK(CD+1+I*3):D=D+(D>32767)*65536:
1760 A$(0)=D
1770 D=PEEK(CD+2+I*3)*256:D=D+(D>32767)*65536!
1780 A$(1)=D
1790 PUT@(PX+I*2,PY)-(PX+I*2,PY+23),A$,PSET:PUT@(P
X+I*2+1,PY)-(PX+I*2+1,PY+23),A$,PSET:NEXT:RETURN
1800 REM

```

```

1810 R=PEEK(AD):R1=PEEK(AD-1):R2=PEEK(AD-16):R3=PE
EK(AD+1):R4=PEEK(AD+16):R6=PEEK(AD-17):R7=PEEK(AD-
15):R8=PEEK(AD+17):R9=PEEK(AD+15)
1820 FOR I=0 TO DR:R5=R1:R1=R2:R2=R3:R3=R4:R4=R5:R
5=R6:R6=R7:R7=R8:R8=R9:R9=R5:NEXT
1830 X=R:D1=DR:GOSUB2290:W1=RM
1840 X=R:D1=DR-1:GOSUB2290:W2=RM
1850 X=R:D1=DR+1:GOSUB2290:W3=RM
1860 X=R1:D1=DR-1:GOSUB2290:W4=RM
1870 X=R1:D1=DR:GOSUB2290:W5=RM
1880 X=R1:D1=DR+1:GOSUB2290:W6=RM
1890 X=R2:D1=DR:GOSUB2290:W8=RM
1900 X=R4:D1=DR:GOSUB2290:W7=RM
1910 X=R6:D1=DR:GOSUB2290:W9=RM
1920 X=R9:D1=DR:GOSUB2290:W0=RM
1930 LINE(21,11)-(219,109),PSET,0,BF
1940 ON W2+1 GOTO 1970,1960,1950,1950
1950 CONNECT(20,31)-(40,37)-(20,67)
1960 CONNECT(20,17)-(20,90)-(60,30)-(20,17):GOTO
1990
1970 ON W7+1 GOTO 1990,1980,1980,1980
1980 CONNECT(20,30)-(60,30)-(20,90)
1990 ON W3+1 GOTO 2020,2010,2000,2000
2000 CONNECT(220,31)-(200,37)-(220,67)-(220,31)
2010 CONNECT(180,30)-(220,90)-(220,17)-(180,30):GO
TO 2040
2020 ON W8+1 GOTO 2040,2030,2030,2030
2030 CONNECT(220,30)-(180,30)-(220,90)
2040 ON W1+1 GOTO 2080,2070,2060,2050
2050 CONNECT(120,37)-(120,44)-(110,47)-(110,55)-(1
20,58)-(120,65)-(130,68)-(130,76)-(120,79)-(120,87
)
2060 CONNECT(100,37)-(140,37)-(160,87)-(80,87)-(10
0,37)
2070 CONNECT(60,30)-(180,30)-(220,90)-(20,90)-(60,
30),7,PSET:GOTO 2190
2080 ON W4+1 GOTO 2110,2100,2090,2090
2090 CONNECT(72,44)-(66,43)-(40,80)-(50,78)-(72,44
)
2100 CONNECT(60,30)-(20,90)-(60,80)-(86,40)-(60,30
),7,PSET:GOTO 2120
2110 IF W0<0 THEN CONNECT(86,40)-(54,40)-(26,80)-
(60,80)-(86,40)
2120 ON W6+1 GOTO 2150,2140,2130,2130
2130 CONNECT(166,44)-(172,43)-(202,80)-(190,78)-(1
66,44)
2140 CONNECT(180,30)-(220,90)-(180,80)-(152,40)-(1
80,30),7,PSET:GOTO 2160
2150 IF W9<0 THEN CONNECT(152,40)-(186,40)-(212,8
0)-(180,80)-(152,40)
2160 IF W5=0 THEN 2190
2170 IF W5<1 THEN CONNECT(110,45)-(130,45)-(140,7
8)-(100,78)-(110,45)
2180 CONNECT(86,40)-(152,40)-(180,80)-(60,80)-(86,
40)
2190 A$="センヤ ニ ハンノウ アリ":P=PEEK(AD+&H800):IF RND(1
)<.1 AND P=0 THEN GOSUB 1210:LOCATE0,19:GOTO 1460
2200 IF P=15 OR (P=14 AND RND(1)>.8) THEN GOSUB 12
10:POKE AD+&H800,14:LOCATE 0,19:GOTO 1460
2210 GOSUB 2340:GOTO 2940
2220 IFLSD=0THENLSD=LSD-1:IFLSD<8THEN2480
2230 A$=INKEY$:IFA$=""THEN2230
2240 IFA$=""THEN3940
2245 IFA$=""THEN4420
2250 IFA$="4"THEN DR=(DR-1)AND3:GOTO1810ELSEIFA$="
6"THENDR=(DR+1)AND3:GOTO1810ELSEIFA$="2"THENDR=(DR
-2)AND3:GOTO1810
2270 IFA$="8"THENIFW1=2 OR W1=0THEN AD=AD+(DR=0)*1
6-(DR=2)*16+(DR=3)-(DR=1):GOTO1810ELSEIFW1=3THEN23
60
2280 GOTO2230
2290 D1=D1 AND 3:ON D1 GOTO 2310,2320,2330
2300 T=X AND &H3:RM=T:RETURN
2310 T=X AND &HC:RM=INT(T/4):RETURN
2320 T=X AND &H30:RM=INT(T/16):RETURN
2330 T=X AND &HC0:RM=INT(T/64):RETURN
2340 COLOR7:LOCATE 5,14:RESTORE2350:FORI=0TODR:REA
D$:NEXT:PRINTA$:RETURN
2350 DATANORTH,"EAST","SOUTH","WEST"
2360 LOCATE0,18:PRINT"ト、ア、カ、ロク、サレタイマス"
2370 IF IV(0)=0 THEN FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOTO 247
0
2380 LOCATE0,20:PRINT"ハ、スカ、ト、フ、カ、イ、マ、ス、カ、1)YES 2)NO"
:A$=INKEY$:IFA$="1"THEN2410
2390 IFA$="2"THENGOSUB1220:GOTO2230ELSE2380
2410 LINE(110,38)-(130,86),PSET,0,BF
2420 IV(0)=IV(0)-1:LOCATE 23,14:PRINTUSING"PASS-CAR
D ####";IV(0)
2430 W1=0:A=PEEK(AD):IF DR=0 THEN A=A AND &HFC:POK
E AD,A OR 2:B=PEEK(AD-16) AND &HCF:POKE AD-16,B OR
&H20
2440 IF DR=1 THEN A=A AND &HF3:POKE AD,A OR 8:B=PE
EK(AD+1) AND &H3F:POKE AD+1,B OR &H80
2450 IF DR=2 THEN A=A AND &HCF:POKE AD,A OR &H20:B
=PEEK(AD+16) AND &HFC:POKE AD+16,B OR 2
2460 IF DR=3 THEN A=A AND &H3F:POKE AD,A OR &H80:B

```



```

=PEEK(AD-1) AND &HF3:POKE AD-1,B OR &H8
2470 GOSUB1220:GOTO2230
2480 GOSUB1220:FORI=0TO7-LSD:LOCATE 0,24:PRINT"クルシ
イ":NEXT:GOSUB1240:GOSUB1220
2490 IFLSD=1THENAS$="アタ ハ シンゾ ウキッサテ シンデ シマイマシタ。":
GOSUB1200:GOTO4330ELSE2230
2500 LINE(50,58)-(190,94),PSET,C,B:LINE(80,68)-(16
0,94),PSET,C,B:LINE(120,68)-(120,94),PSET,C:GOTO12
20
2510 C=5:GOSUB2500
2520 PRINT"コハ ENEGY.BANK テス"
2530 PRINT:INPUT"イク イレマスカ (10 アタリ 1 EAT)":IK
2540 IF IK>GD*10 THEN 2520
2550 EG=EG+IK:IF EG>2500 THEN EG=2500
2560 GD=GD-1K/10:GOTO 2960
2570 C=4:GOSUB2500
2580 PRINT"コハ SHIELD.SHOP テス"
2590 PRINT:INPUT"LEVEL ラ イク ニ シマスカ":A:IF A<11 AND
A>SL THEN IK=2:FORI=1TOA:IK=IK*2:NEXT:GOTO 2610
2600 GOTO 2960
2610 IFA<2THEN2960ELSELOCATE 0,23:PRINTIK;"EAT カカ
マス。 1)YES 2)NO"
2620 AS=INKEY$:IFA$="2"THEN2960ELSEIFA$="1"THEN263
0ELSE2620
2630 IF IK>GD THEN 2960
2640 SL=A:GD=GD-1K
2650 GOTO 2960
2660 C=6:GOSUB2500
2670 PRINT"コハ REPAIRER テス"
2680 PRINT:PRINTG+500-1;"マデ アケ ラマスカ"
2690 PRINT:INPUT"イクニ シマスカ (10 アタリ 1 EAT)":IK
2700 IF IK>GD*10 OR MT+1K>G*500-1THEN 2670
2710 MT=MT+IK:IF MT>9999 THEN MT=9999
2720 GD=GD-1K/10:GOTO 2960
2730 WIDTH 40
2740 LOCATE 3,1:PRINT"コハ WEAPON.SHOP テス"
2750 LOCATE1,3:PRINT"ショシ ヌウ -"
2760 RESTORE 2850:FOR I=1 TO 8:READA$:IF IN(I-1)=1
AND I<8 THEN AS$=" "+AS$
2770 LOCATE0,I+4:PRINTI;" "+AS$:NEXT
2780 FOR I=1 TO 8:READ A:LOCATE 17,I+4:PRINTUSING"
#### EAT":A:NEXT
2790 LOCATE2,15:PRINTUSING"*MISSILE ###":MS:LOCA
TE25,15:PRINTUSING"EAT ###":GD
2800 LOCATE 0,17:INPUT"NO。":NO
2810 IF NO<0 OR NO>8 THEN 2800
2820 IFNO=0THENGOTO2980ELSELOCATE 0,19:RESTORE2860
:FOR I=1 TO NO:READA:NEXT:PRINTA;"EATテス 1)YES 2)
NO":GOSUB1240
2830 AS=INKEY$:IFA$="1"AND GD>A THEN 2840ELSE IF
A$="2"THEN 2980ELSE 2830
2840 GD=GD-A:IF NO<8 THENIN(NO-1)=1:GOTO 2980ELSEM
S=MS+50:IF MS>999 THEN MS=999:GOTO 2980ELSE2980
2850 DATA S-CAN,M-POD,M-PODS,HI-CAN,L-GUN,M-LZR,T2
-GUN,MISSILE 507
2860 DATA 10,40,80,120,200,300,460,20
2870 LINE(90,28)-(150,96),PSET,6,B:LINE(100,43)-(1
40,80),PSET,6,B:GOSUB1220
2880 PRINT"コハ ELEVATOR テス"
2890 PRINT:IFPEEK(AD+&H900)=5THENPRINT"1)UP ";
2891 IFPEEK(AD+&H700)=5THENPRINT"2)DOWN ";
2892 PRINT"3)CANCEL
2900 AS=INKEY$:IFA$="1" AND PEEK(AD+&H900)=5 THEN
AD=AD+&H100:FR=FR+1:GOTO 2930
2910 IF AS$="2" AND PEEK(AD+&H700)=5 THEN AD=AD-&H1
00:FR=FR-1:GOTO 2930
2920 IF AS$="3"THEN 2970ELSE2900
2930 LOCATE 0,23:PRINT"BROCK="+STR$(FR+1)+" ニ イマス
":GOSUB1230:GOTO1280
2940 ON PEEK(AD+&H800) GOTO 2510,2570,2660,2730,28
70,2990,3160,3380,3420,3570,3575,3580,3800
2950 GOTO 2220
2960 IF MS>999 THEN MS=999
2970 GOSUB1220:AD=AD-(DR=0)*16+(DR=2)*16-(DR=3)+(D
R=1):GOTO1380
2980 AD=AD-(DR=0)*16+(DR=2)*16-(DR=3)+(DR=1):GOTO
1280
2990 LINE(55,55)-(150,90),PSET,5,B:LINE(60,58)-(14
5,87),PSET,5,B:LINE(50,90)-(190,98),PSET,5,B:LINE(
150,60)-(180,90),PSET,5,B:GOSUB1220
3000 PRINT"コハ COMPUTER.ROOM テス":IFCM(FR)=1THEN30
40
3010 PRINT:PRINT"テンケンラ イレマスカ? 1)YES 2)NO
3020 AS=INKEY$:IFA$="1"THENCM(FR)=1:PRINT:PRINT"OK
":GOTO3040
3030 IFA$="2"THEN2960ELSE3020
3040 IFFR/2INT(FR/2)THEN3060
3050 GOSUB1240:GOSUB1220:GOTO2960
3060 IFFR<7THEN3100
3070 AS$="メモリ-カートラ セットシテ クタ ヌイ":GOSUB1200:GOSUB123
0
3080 IFIV(4)=0THENPRINT:PRINT"メモリ-カート カ ナイ":GOSUB
1230:GOTO2960
3090 PRINT:PRINT"セッ ト シマシタ":GOSUB1230:PRINT:FORI=0T
07:IFCM(I)=0THEN2960ELSENEXT
3100 GOSUB1220:RESTORE3120:FORI=0TOFR/2:READA$,C$:

```

```

NEXT:GOSUB1200:A$=C$:GOSUB1200:IFFR=7THEN4240
3110 PRINT"PUSH ANY KEY"
3111 AS=INKEY$:IFA$=""THEN3111ELSE2960
3120 DATAカカンシツチウ B.カートスナカ ハンランラ オコシテカラ 8日タツタ,ココモ
シキニ セイアツカニ ハイクル ロウ... 3010年 2月29日
3130 DATAクセイテラ ハノ チャクワクハ 3010年 3月 ヨデテ アル。,"
テラハ ハンケイ 2000RF シュエイハン シチ アル
3140 DATAヒシ ウシグタイ ハツセイ。 チャクワク フ ロク ラム オヨビ,カク タンマ
ツキ ハノ ソウテンラ テシ シマスカ。 3010年 2月21日
3150 DATAフ ロク ラム ヲイカイシマスカ,
3160 LINE(100,88)-(140,100),PSET,1,B:GOSUB 1220
3170 PRINT"SEFE BOX カ アリマス"
3180 PRINT:PRINT"アケマスカ? 1)YES 2)NO
3190 AS=INKEY$:IFA$="1"THENCM(FR)=1:PRINT:PRINT"OK
":POKEAD+&H800,0:GOTO3220
3200 IFA$="2"THEN3210ELSE3190
3210 GOSUB1240:GOSUB1220:GOTO2960
3220 A=INT(RND(1)*2)+FR
3230 RESTORE3270:FORI=0TOA:READA$,A:NEXT
3240 IF A<10 AND A>0 THEN 3280
3250 IF A<0 THEN MT=MT+A:GOSUB 1140:A$=A$+"タ。 "+ST
R$(ABS(A))+ノ クレメンツ ラ ウケテ ELSEIFA<100THENMS=MS+A*
10:A$=STR$(A)+"0 MISSILE ラ テイレタ"ELSEGD=GD+A:A$=
STR$(A)+" EAT テ ニ イレタ"
3260 GOSUB1220:GOSUB1200:GOSUB1240:GOSUB1220:IFMT<
1THEN4320ELSE2960
3270 DATA2007キギル,20,200EAT,200,BOMB,-100,センサー,2,
レベ ル7ノシールド,0,300EAT,300,エネギ-コンパ-ター,3,レベ ル8ノシールド,
4,800EAT,800,HI-BOMB,-300
3280 LOCATE 0,23:PRINTA$+" カ アリマス。 トリマスカ? 1)YES 2)
NO
3290 BS=INKEY$:IFB$="1"THENCM(FR)=1:PRINT:PRINT"OK
":GOTO3310
3300 IFB$="2"THENGOSUB1220:GOTO2960ELSE3290
3310 ON A GOTO3330,3340,3350
3320 SL=3:GOTO3360
3330 IV(5)=1:GOTO 3360
3340 IV(9)=1:SC=10:GOTO 3360
3350 IV(10)=1:CH=1
3360 AS=A$+" ラ テ イレタ" GOTO 3260
3370 FORI=0TO10:X=INT(RND(1)*13)*10+30:Y=INT(RND(1)
*13)*6+11:PUT @(X,Y)-(X+39,Y+19),A0%,PSET,C:LINE(
X+18,Y+4)-(X+22,Y+5),PSET,6,BF:LINE(X+20,Y+19)-(X+
20,105),PSET,4:NEXT:RETURN
3380 C=2:IV(8)=1:GOSUB3370:GOSUB1220
3390 PRINT"コハ FARM テス"
3400 PRINT:PRINT"クタモノ カ アル。"
3410 PRINT:AS$="クタモノ":GOSUB3360:GOSUB1230:GOTO2960
3420 CIRCLE(120,95),80,5,.4,.5,1,PSET:LINE(40,95)
-(200,95),PSET,5:LINE(110,80)-(130,95),PSET,5,B:GO
SUB1220:NU=41:GOSUB1740
3430 IFFR=1THEN3630
3440 IFFR=5THEN3700
3450 IFFR=6THEN3840
3460 PRINT"コハ Dr.スコット ノ ケンキュウシ ヌ テス"
3470 PRINT:PRINT"Dr.スコット カ イマス"
3480 PRINT:PRINT"タLK シマスカ? 1)YES 2)NO
3490 AS=INKEY$:IFA$="1"THEN3500ELSEIFA$="2"THEN296
0ELSE3490
3500 GOSUB1220:PRINT"コンナコロハ クルトバ メス ラシヒトモ イルモノナ
"
3510 IFIV(8)=0ANDIV(11)=0THENGOSUB1230:GOTO3560
3520 PRINT:PRINT"ワシノ カイハシタフ キ ト クタモノラ トリカエスカ? 1)Y
ES 2)NO
3530 AS=INKEY$:IFA$="1"THEN3540ELSEIFA$="2"THEN356
0ELSE3530
3540 IFIV(8)=1THENIN(8)=1:IV(8)=0
3550 IFIV(11)=1THENIN(7)=1:IV(11)=0
3560 PRINT:PRINT"テンケンナ":GOSUB1230:GOTO2960
3570 C=1:IV(11)=1:GOSUB3370:GOSUB1220:GOTO3390
3575 C=2:GOSUB3370:GOSUB1220
3576 PRINT"コハ FARM テス"
3577 PRINT:PRINT"クタモノ カ アル。":GOSUB1230:GOTO2960
3580 LINE(90,18)-(150,97),PSET,1,B:LINE(100,42)-(1
40,88),PSET,1,B:GOSUB1220
3590 PRINT"コハ EXP.センサ- テス":IFIV(5)=0THENGOSUB123
0:GOTO2960
3600 GOSUB1230:PRINT:PRINT"ナンカニイマススカ? (3-8) 9)CAN
CEL"
3610 AS=INKEY$:A=VAL(A$):IFA=9THEN2970ELSEIFA<3ORA
>8THEN3610
3620 AD=AD+&H100*(A-FR-1):FR=A-1:GOTO2930
3630 PRINT"コハ Dr.チェン ノ リウウウシ ヌ テス"
3640 PRINT:PRINT"Dr.チェン カ イマス"
3650 PRINT:PRINT"ナニカ ヲウカネ。 TALK シマスカ? 1)YES 2)NO
3660 AS=INKEY$:IFA$="1"THEN3670ELSEIFA$="2"THEN296
0ELSE3660
3670 PRINT:IFLSD=0THENPRINT"コレハ ナニカヤクニタツツラ ロウ":GOT
03690
3680 PRINT"キミハ LSDヲ フカクテイルネ。 コノスリ ラ ノミナサイ"
3690 GOSUB1230:PRINT:IV(7)=1:A$="ク ト クサ イ":GOTO336
0
3700 PRINT"コハ ソウ ク テス"
3710 PRINT:PRINT"タレカカ クルシテ イル。
3720 PRINT:PRINT"「タスケテくれ...」 TALK シマスカ? 1)YES 2)N
O

```


6290	FF	C	0	6	F	0	0	1	F	0	0	F
6298	E	1	7	F	E	F	1	0	A	E	0	F
62A0	A	E	A	B	0	0	A	E	A	0	E	B
62A8	00	0	E	B	0	0	F	E	B	0	0	F
62B0	A	0	0	0	7	E	A	0	7	E	0	0
62B8	38	31	00	30	E1	7	0	0	1	0	1	2
62C0	7	F	C	0	0	7	F	F	5	3	F	D
62C8	F	1	F	3	C	0	0	7	0	0	0	3
62D0	00	00	00	0	3	87	0	0	7	D	5	9
62D8	R	0	C	0	48	78	0	9	0	6	1	2
62E0	03	00	0	3	0	B	0	3	0	90	80	E
62E8	00	36	00	0	F	90	0	0	1	0	5	F
62F0	C	1	F	D	F	E	0	F	91	0	0	A
62F8	36	00	0	3	96	00	3	0	0	80	8	B
6300	11	03	0	0	0	9	0	3	0	0	C	4
6308	E	0	7	C	8	7	0	3	95	0	0	0
6310	03	00	00	0	0	0	0	0	0	0	0	7
6318	03	00	0	E	0	7	0	0	1	0	F	C
6320	01	1	F	0	D	16	32	0	C	38	6	F
6328	50	C0	0	D	1	80	0	0	0	0	0	2
6330	C	7	12	05	9	F	C	3	0	9	3	F
6338	61	3	F	7	C	7	B	27	1	7	6	C
6340	03	00	9	A	D	2	0	C	7	1	0	D
6348	E	11	0	C	B	8	0	4	E	5	F	D
6350	3	B	2	F	0	0	1	17	1	0	1	0
6358	40	06	06	80	38	03	00	1	0	0	1	A
6360	01	3	D	0	0	0	30	19	1	1	C	D
6368	01	3	D	0	0	0	30	19	1	1	3	B
6370	8	B	3	B	37	00	H9	0	0	9	0	B
6378	1	F	E	F	A	0	1	F	3	0	0	C
6380	00	7	F	C	B	0	F	E	B	00	7	F
6388	C	B	0	0	0	38	0	1	F	E	3	0
6390	1	F	E	F	A	0	0	9	0	37	80	1
6398	B	9	37	83	B	30	19	1	B	3	D	A
63A0	D	0	31	1	D	C	0	1	0	30	0	1
63A8	3	8	38	0	0	78	3	C	1	D	8	6
63B0	02	9	B	B	2	5	F	8	3	7	F	8
63B8	3	7	0	F	8	3	E	70	0	0	1	50
63C0	23	05	00	24	84	0	23	05	85	1	B	
63C8	A0	25	84	00	24	84	B7	27	A	A		
63D0	85	A0	25	84	80	23	05	00	0	0	A9	

6308	00	01	50	F8	3E	70	F8	31	58		6738	1F	0F	DF	06	01	DF	18	C0	6A		6A98	5F	F9	80	5F	FB	9C	5F	F8	27	
63E0	70	FB	FE	74	98	32	54	D8	DE		6740	DF	38	E0	3F	36	E0	01	37	2B		6AA0	C0	7F	F0	C0	00	01	80	F3	B9	
63E8	36	02	78	3C	01	38	38	00	A8		6748	40	01	0F	0D	00	00	00	00	FF		6AA8	F2	00	00	04	F0	00	03	FE	F9	
63F0	00	00	00	00	00	00	00	00	53		6750	3C	00	00	FF	FF	FB	C0	60	0C		6AB0	0D	80	00	1A	C0	01	30	60	12	
63F8	00	07	78	01	0F	44	03	0C	3D	DA	6758	80	17	A0	00	1B	C0	00	2D	FE		6AB8	03	25	22	07	5D	05	07	5D	09	
6400	08	03	04	00	01	01	81	7C	72		6760	00	00	30	00	03	1F	F0	FB	04		6AC0	FD	8B	FD	FB	98	FD	FE	90	9D	
6408	06	0F	B9	06	E6	00	1E	C8	0E		6768	10	00	03	07	C7	BF	27	C7	5D		6AC8	FD	FB	C3	FD	FB	87	FD	FA	40	
6410	00	12	DC	00	1E	C8	00	06	4E		6770	BF	43	1B	00	53	78	00	DB	A4		6AD0	A1	02	06	BD	02	07	BD	FD	63	
6418	R6	00	06	0F	B9	01	81	7C	2E		6778	7C	00	53	78	00	44	1B	00	84		6AD8	F8	A1	FD	FA	A7	FD	FB	63	00	
6420	04	00	01	0C	08	03	0F	44	F3		6780	27	C7	BF	00	BF	10	00	31		6AE0	FD	C0	00	DA	A4	90	ED	F8	00		
6428	03	07	78	01	00	00	70	00	03	82	6788	03	1F	F0	FB	30	00	03	2D	5C		6AE8	99	5D	DA	8B	60	07	07	55	F3	
6430	0F	00	00	00	00	00	00	00	00	73	6790	A0	00	1B	A0	00	17	C0	00	29		6AF0	60	07	07	C0	03	00	00	01	AC	
6438	19	B0	03	1D	BE	05	3D	BA	3F		6798	00	78	00	03	BC	00	09	BC	FB		6AF8	00	00	01	00	00	00	01	00	64	
6440	09	0C	20	19	E0	00	00	3D	FE	0D	67A0	00	8C	00	03	4F	00	07	20	0C		6B00	03	03	E0	FB	07	0C	27	0C	52	
6448	0C	9F	FE	BD	DE	00	BD	D0	7D		67A8	18	3F	07	82	1F	0F	E4	1F	8E		6B08	1F	71	0D	4C	00	03	70	00	CF	
6450	3F	B9	80	BD	00	00	AD	9C	45		67B0	1F	5F	DF	0C	E3	80	E1	D8	B2		6B10	06	30	00	15	D2	00	13	62	0D	
6458	00	AD	9C	00	AD	9C	00	D0	1E		67B8	00	6D	7E	00	21	18	0F	0C	4F		6B18	00	1F	6E	00	1F	6E	00	13	80	
6460	00	00	3F	B8	00	00	BD	80	F8		67C0	E3	80	1F	F5	DF	0F	E4	DF	4F		6B20	62	00	15	D2	00	06	30	00	0A	
6468	FE	BD	D0	FE	DE	DE	E0	00	20		67C8	07	82	1F	20	18	3F	4F	00	9D		6B28	03	70	00	0D	4C	00	0C	1F	8A	
6470	9F	0C	00	39	3D	A0	19	1D	CB		67D0	07	8C	00	03	09	BC	00	03	95		6B30	71	07	CC	27	03	E0	FB	00	E4	
6478	BA	09	19	BE	05	00	30	03	AE		67D8	BC	00	00	78	00	00	00	00	73		6B38	00	03	00	00	01	00	00	00	01	A8
6480	00	00	07	32	00	0F	4C	77	EF		67E0	0E	00	00	3D	FE	03	1E	F0	A1		6B40	00	00	00	00	F0	C0	00	03	C0	3D
6488	1F	F1	F7	CE	83	F7	E4	87	36		67E8	37	04	01	74	39	02	38	13	8A		6B48	00	3D	A0	CD	05	61	3F	78	7A	
6490	F7	84	4F	F7	FA	2F	F7	FA	3F		67F0	84	DF	06	45	CF	38	36	78	B5		6B50	04	FB	48	06	FB	34	CE	FB	00	
6498	1F	F7	C0	0F	F7	D6	3F	FF	EC		67F8	0D	93	79	65	C0	00	F5	CC	63	60		6B58	FF	1E	7B	1B	4F	8D	4A	05	
64A0	D6	CF	CF	0D	0F	F7	D6	1F	7F		6800	00	E5	C4	00	8D	94	00	38	6A		6B60	00	E6	B0	00	F6	B8	00	E6	F5	
64A8	F7	D6	F6	FA	F7	C0	8F	F7	FA	7F	6808	71	00	70	96	7D	46	CC	E1	57		6B68	B0	00	4F	64	00	1B	4F	8D	2E	
64B0	9B	F7	FA	AB	F7	D0	44	F7	4D		6810	10	09	84	3A	08	6F	30	04	07		6B70	FF	1E	7B	34	CE	FB	48	06	BD	
64B8	B4	74	34	6C	01	B5	CE	20	8E		6818	F7	0D	80	73	7D	FE	18	3D	37		6B78	FB	78	04	FB	05	61	3F	3D	37	
64C0	F7	9F	12	00	0F	0C	00	07	EE		6820	E0	07	1C	80	00	07	00	00	22		6B80	A0	CD	03	C0	00	0F	C0	00	EA	
64C8	FF	00	02	95	00	02	FF	40	03		6828	00	60	00	00	E0	00	01	E0	B1		6B88	00	00	00	00	00	00	00	00	F3	
64D0	3E	95	40	72	FF	40	F2	0F	F9		6830	00	03	E0	00	00	40	00	03	BE		6B90	00	00	00	00	00	00	00	00	00	FB
64D8	9D	A0	00	7D	20	07	3C	20	79		6838	50	00	0F	19	DF	19	1C	CE	FA		6B98	00	00	00	00	00	00	00	07	80	8A
64E0	0F	BF	02	1D	D7	66	18	D5	5B		6840	3F	3E	EC	3F	5E	C0	08	40	B6		6BA0	00	0F	01	00	0F	FF	00	3F	68	
64E8	6E	1A	D5	6E	10	55	6E	08	F2		6848	00	13	9C	00	13	9C	00	08	1E		6BA8	FF	00	7F	E0	00	3F	FF	00	AF	
64F0	87	66	07	3F	02	00	7C	20	55		6850	40	C0	3F	5E	EC	3F	3E	CE	8C		6BB0	0F	FF	00	0F	01	00	07	80	C0	
64F8	0F	DD	20	0F	9D	A0	00	40	F4	B5	6858	19	1D	DF	0F	18	00	03	50	4F		6BB8	00	00	00	00	00	00	00	00	23	
6500	F0	FF	40	72	A9	40	32	FF	20		6860	00	00	40	00	03	E0	00	01	EC		6BC0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	B
6508	40	0E	A9	00	02	FF	00	02	67		6868	E0	00	00	E0	00	00	00	60	F0		6BC8	00	00	00	00	00	00	00	00	00	33
6510	00	1C	E5	01	FC	6A	03	7B	5B		6870	00	00	00	00	00	00	03	80	5B		6BD0	41	F0	00	C8	F8	00	EE	F8	0A	
6518	84	1F	96	CC	0D	ED	E8	7B	DF		6878	01	07	B0	02	10	00	06	33	F3		6BD8	00	F6	F0	00	E8	00	00	07	40	68
6520	DF	CC	77	80	06	4F	3F	18	D3		6880	00	06	36	00	77	32	0D	F7	D1		6BE0	30	7F	30	E3	3F	7C	0F	BF	96	
6528	CD	BF	73	CF	AF	00	77	2F	BF		6888	18	1C	60	02	5E	00	07	60	4B		6BE8	7F	2F	BF	1C	AF	60	3E	00	09	
6530	6F	00	2F	6F	7D	2F	00	CD	1B		6890	00	1B	B8	00	1B	B8	00	07	A5		6BF0	00	FF	FB	00	FF	FB	00	3E	87	
6538	AF	43	EE	BF	78	F7	BF	AD	77		6898	60	00	02	5E	00	18	1C	60	5A		6BF8	E0	00	1C	AF	60	7F	2F	BF	DB	
6540	1B	80	10	7F	DF	CC	3C	AD	63		68A0	32	0D	F7	36	00	77	33	00	1E		6C00	7C	0F	BF	30	E3	3F	40	30	78	
6548	E8	1F	66	C1	03	FB	84	01	5C		68A8	06	10	00	06	07	90	02	03	C8		6C08	7F	F8	00	07	F6	F0	01	E6	BF	
6550	ED	68	00	1C	84	00	00	02	AC		68B0	H0	01	00	00	00	00	00	00	C9		6C10	F8	00	C8	F8	00	A1	F0	00	65	
6558	00	3B	00	00	7B	80	01	7B	F5		68B8	01	C0	01	03	60	01	00	00	46		6C18	00	00	00	0C	00	00	00	18	C0	68
6560	03	03	B0	07	07	80	EF	07	FF		68C0	03	07	7C	07	0F	7E	0F	0F	60		6C20	00	3A	E0	00	37	60	02	37	76	
6568	81	EF	00	03	EE	3F	1B	E0	68		68C8	7E	F3	01	80	79	07	C0	62		6C28	00	07	18	00	07	70	47	76	E7		
6570	7F	B9	80	7F	8C	00	01	AF	48		68D0	0F	E8	00	0C	2C	00	1D	AC	30		6C30	FF	0F	62	FF	B6	00	00	30	F1	
6578	00	09	AF	00	01	AF	00	7F	C4		68D8	00	5D	AC	00	4C	2C	00	7C	3D		6C38	00	7E	D8	00	7E	D8	00	00	50	
6580	8C	00	7F	B9	80	3F	1B	E0	63		68E0	2C	00	4C	2C	00	4F	E8	00	23		6C40	30	00	FF	B6	0F	FF	0F	62	01	
6588	00	03	EE	07	81	EF	07	80	DC		68E8	07	C0	00	01	80	79	0F	7E	9E		6C48	00	47	76	18	00	77	37	00	37	
6590	EF	03	B0	0F	01	7B	03	00	25		68F0	F3	0F	7E	0F	07	7C	07	00	71		6C50	07	37	60	02	3A					

6DF8	00 00 00 00 00 00 00 00	65 00	7158	17 44 61 11 21 01 25 44	21	74BR	05 40 11 14 46 44 5D C4	41
6E00	00 00 00 00 00 00 00 00	6E	7160	44 49 9D D6 67 44 65 41	22	74C0	44 65 44 58 95 44 44 56	EC
6E08	00 00 00 00 00 00 00 00	76	7168	11 14 56 45 46 64 46 44	CD	74C8	51 44 41 19 94 44 41 34	8B
6E10	00 78 00 00 03 BC 09 BC	7A	7170	44 44 61 1D D6 44 66 44	AB	74D0	44 4E D0 11 01 14 50 05	21
6E18	00 8C 00 03 4F 00 07 20	8B	7178	59 9D E9 94 44 56 58 84	D2	74D8	41 20 01 11 11 14 64 47	8F
6E20	18 3F 07 82 1F 0F E4 DF	5F	7180	54 6C D6 41 11 10 02 30	0B	74E0	44 50 19 95 44 51 1D 04	1C
6E28	1F F5 DF 0C E3 80 21 18	31	7188	01 11 12 11 00 11 01 14	54	74E8	44 66 44 59 99 91 16 44	27
6E30	00 6D 7E 00 21 18 00 0C	CE	7190	41 1D E9 94 6D D5 44 77	D9	74F0	50 11 11 11 11 10 11 11	2A
6E38	E3 80 1F F5 DF 0F E4 DF	CE	7198	44 41 11 25 44 75 44 45	06	74F8	14 56 50 11 11 11 11 11	4E 4C
6E40	07 82 1F 20 18 3F 4F 00	1C	71A0	44 65 56 49 96 41 14 47	8B	7500	41 11 11 11 11 11 11 11	4D
6E48	07 8C 00 03 09 BC 03 04	14	71A8	48 94 75 5A 84 47 44 44	17	7508	11 11 01 11 11 11 11 05	F9
6E50	BC 00 00 78 00 00 00 00	F2	71B0	48 86 49 9A 41 14 41 14	76	7510	44 49 91 15 47 59 A9 99	9A
6E58	00 00 00 00 00 00 00 00	C6	71B8	50 11 03 11 14 64 48 94	F2	7518	99 95 44 59 91 1A 85 44	CC
6E60	00 00 00 00 00 00 00 00	CE	71C0	44 44 50 11 04 59 9C D5	E8	7520	44 48 95 65 40 19 96 41	AB
6E68	00 00 00 00 00 00 00 00	D6	71C8	59 99 84 59 99 A6 50 15	AC	7528	11 11 10 11 05 59 94 44	16
6E70	00 00 00 00 00 00 00 00	DE	71D0	44 50 19 85 40 11 05 65	2E	7530	44 78 95 42 28 91 15 44	4A
6E78	00 00 00 00 00 00 00 00	E6	71D8	41 11 00 11 05 52 11 25	39	7538	59 99 99 85 40 11 11 04	23
6E80	00 00 00 00 00 00 00 00	EE	71E0	44 59 91 14 44 65 50 12	9E	7540	44 6B 91 24 5A A5 41 10	69
6E88	00 00 00 00 00 00 00 00	F6	71E8	14 65 44 65 50 11 11 16	03	7548	11 11 15 64 44 79 95 44	EE
6E90	00 00 00 00 00 00 00 00	FE	71F0	50 11 11 11 18 92 11 11	80	7550	44 56 51 12 15 56 44 49	BA
6E98	00 00 00 00 00 00 00 00	06	71F8	11 1A 98 92 11 11 19 95	8E 46	7558	41 11 19 A2 D4 67 41 14	B6
6EA0	00 00 00 00 00 00 00 00	0E	7200	45 51 19 A9 A9 91 15 41	5A	7560	40 11 11 01 11 11 14 64	D2
6EA8	00 00 00 00 00 00 00 00	16	7208	11 11 21 11 11 05 49 95	C2	7568	64 61 19 E8 D9 A6 44 65	71
6EB0	00 00 00 00 00 00 00 00	1E	7210	40 11 11 12 12 11 11 04	2E	7570	44 49 95 44 59 99 99 96	6C
6EB8	00 00 00 00 00 00 00 00	26	7218	41 11 12 11 05 44 44 45	D1	7578	56 56 59 84 45 66 44 76	DB
6EC0	00 00 00 00 00 00 00 00	2E	7220	44 59 91 21 11 1D D5 44	28	7580	44 48 95 50 31 11 01 11	BA
6EC8	00 00 00 00 00 00 00 00	36	7228	44 41 21 05 44 64 44 75	75	7588	11 11 05 64 44 56 44 67	CD
6ED0	00 00 00 00 00 00 00 00	3E	7230	48 91 11 26 41 11 11 04	19	7590	44 48 91 15 4B 95 44 65	CO
6ED8	00 00 00 00 00 00 00 00	46	7238	44 44 56 44 44 44 66 44	FE	7598	69 A5 54 76 40 11 14 66	B0
6EE0	00 00 00 00 00 00 00 00	4E	7240	50 11 05 56 44 49 85 44	C4	75A0	44 50 11 01 18 95 44 5E	0A
6EE8	00 00 00 00 00 00 00 00	56	7248	44 50 21 14 44 40 12 14	2D	75A8	D6 5E F9 97 44 69 A5 66	99
6EF0	00 00 00 00 00 00 00 00	5E	7250	49 95 40 21 14 44 44 44	E1	75B0	44 75 45 44 51 11 00 21	EA
6EF8	00 00 00 00 00 00 00 00	C5	7258	50 11 12 11 14 44 4D D5	C8	75B8	01 15 67 51 04 5A 9A A6	99
6F00	00 00 00 00 00 00 00 00	6F	7260	50 25 44 66 71 34 44 50	2A	75C0	44 53 1C EC D1 05 44 56	44
6F08	00 00 00 00 00 00 00 00	77	7268	11 01 21 01 11 14 64 45	DC	75C8	44 59 9A 95 40 11 15 46	B5
6F10	00 00 00 00 00 00 00 00	7F	7270	41 16 44 56 47 47 44 59	FE	75D0	40 11 15 5A A5 44 50 01	F3
6F18	00 00 00 00 00 00 00 00	87	7278	99 84 66 44 59 99 A6 44	8D	75D8	10 11 11 11 14 59 A5 44	4E
6F20	00 00 00 00 00 00 00 00	8F	7280	64 41 14 41 24 44 44 41	D9	75E0	44 59 99 91 16 58 95 44	63
6F28	00 00 00 00 00 00 00 00	97	7288	21 24 66 60 21 01 22 04	4D	75E8	59 99 99 91 19 91 12 24	59
6F30	00 00 00 00 00 00 00 00	9F	7290	52 14 79 94 56 44 44 44	97	75F0	50 11 11 11 11 11 11 10	2B
6F38	00 00 00 00 00 00 00 00	A7	7298	56 66 66 76 56 44 46 44	C6	75F8	11 11 11 11 11 11 11 16	F4 4C 7
6F40	00 00 00 00 00 00 00 00	AF	72A0	59 91 17 41 11 04 44 50	FD	7600	41 11 11 11 11 11 01 11	1E
6F48	00 00 00 00 00 00 00 00	B7	72A8	05 56 66 57 51 14 44 44	1F	7608	11 11 11 11 01 11 31 05	0A
6F50	00 00 00 00 00 00 00 00	BF	72B0	41 11 01 14 65 44 40 25	97	7610	44 71 09 99 99 95 44 41	90
6F58	00 00 00 00 00 00 00 00	C7	72B8	50 05 56 41 15 4D D4 44	90	7618	31 01 11 05 44 75 77 44	4A
6F60	00 00 00 00 00 00 00 00	CF	72C0	44 65 44 49 86 44 44 56	CC	7620	44 57 44 41 11 11 04 44	20
6F68	00 00 00 00 00 00 00 00	D7	72C8	45 50 01 14 69 94 41 24	46	7628	57 4C D5 44 44 67 77 44	C0
6F70	00 00 00 00 00 00 00 00	DF	72D0	44 66 44 54 44 44 70 11	8D	7630	44 71 04 44 41 35 44 40	9D
6F78	00 00 00 00 00 00 00 00	E7	72D8	14 45 44 59 96 51 14 46	91	7638	11 00 31 04 44 66 77 44	5A
6F80	00 00 00 00 00 00 00 00	EF	72E0	44 46 50 19 84 44 57 41	A5	7640	44 57 44 54 44 57 44 44	OC
6F88	00 00 00 00 00 00 00 00	F7	72E8	11 14 44 66 75 4D D5 44	04	7648	75 44 57 54 44 66 77 44	87
6F90	00 00 00 00 00 00 00 00	FF	72F0	54 50 19 91 14 50 11 18	3D	7650	44 41 10 01 10 10 45 50	05
6F98	00 00 00 00 00 00 00 00	07	72F8	99 9D D4 5A 97 50 11 14	DA 40	7658	03 24 51 11 14 46 77 44	6C
6FA0	00 00 00 00 00 00 00 00	0F	7300	59 91 25 41 21 01 11 09	FF	7660	44 5C D5 5C D5 74 44 5D	91
6FA8	00 00 00 00 00 00 00 00	17	7308	91 19 85 61 11 21 11 05	53	7668	C4 62 1D D9 91 14 77 44	5A
6FB0	00 00 00 00 00 00 00 00	1F	7310	51 05 66 54 66 44 65 50	F2	7670	40 11 11 11 05 77 44 44	5A
6FB8	00 00 00 00 00 00 00 00	27	7318	05 51 14 76 59 8A 95 44	27	7678	14 6E D1 01 1D E5 77 44	FF
6FC0	00 00 00 00 00 00 00 00	2F	7320	65 44 5A 99 96 44 62 05	70	7680	44 69 A9 95 44 77 44 5C	3C
6FC8	00 00 00 00 00 00 00 00	37	7328	50 11 11 07 59 88 95 44	CE	7688	D5 5A A5 44 41 16 77 44	28
6FD0	00 00 00 00 00 00 00 00	3F	7330	46 60 11 11 31 10 06 50	02	7690	44 7E FA A5 44 77 50 11	83
6FD8	00 00 00 00 00 00 00 00	47	7338	09 99 95 44 59 88 95 44	E0	7698	11 15 56 44 4C D5 77 44	AA
6FE0	00 00 00 00 00 00 00 00	4F	7340	50 12 19 95 67 69 90 05	28	76A0	44 47 47 56 44 6F DD DD	AB
6FE8	00 00 00 00 00 00 00 00	57	7348	64 49 9D E4 59 88 95 44	A3	76A8	DD DD D1 14 70 05 77 44	ED
6FF0	00 00 00 00 00 00 00 00	5F	7350	41 11 21 11 06 5A 95 44	80	76B0	44 44 50 11 16 66 41 21	EB
6FF8	00 00 00 00 00 00 00 00	67 00	7358	56 44 65 72 11 20 11 04	82	76B8	11 11 11 05 57 54 57 44	AC
7000	65 49 85 75 49 81 11 05	F8	7360	44 55 44 95 48 9D D1 00	01	76C0	44 70 11 19 85 66 44 56	99
7008	49 99 95 45 61 19 91 25	64	7368	11 14 46 47 59 8A 95 44	49	76C8	59 99 9D C0 11 11 11 04	C4
7010	46 44 50 13 14 44 65 44	6E	7370	44 59 88 95 44 59 85 44	03	76D0	44 47 5D D1 14 76 50 11	EA
7018	44 41 11 04 76 41 21 06	00	7378	41 11 24 44 59 88 95 44	5F	76D8	11 11 11 14 59 91 25 44	EE
7020	64 50 01 11 11 14 46 44	05	7380	44 59 88 95 44 51 18 81	DE	76E0	44 50 11 19 99 99 99 91	72
7028	64 44 65 44 67 14 66 44	3E	7388	64 51 06 44 59 88 95 44	B4	76E8	11 19 99 99 99 99 96 44	C6
7030	62 19 84 51 19 91 04 40	DE	7390	44 59 A8 95 44 6D D1 10	6F	76F0	50 11 11 11 11 11 11 11	2D
7038	12 04 66 44 56 44 56 44	9C	7398	12 05 54 44 59 A8 95 44	94	76F8	11 11 11 11 11 11 11 14	F9 2D
7040	46 41 20 01 11 19 84 44	4A	73A0	40 11 22 11 08 96 59 B9	47	7700	4D F1 35 69 95 79 95 45	3B
7048	85 44 46 60 11 10 01 24	4D	73B0	95 40 21 0C D9 A2 11 04	AD	7708	41 11 01 11 01 11 00 C5	C7
7050	54 44 46 44 59 11 14 44	44	73B8	44 59 8A 95 44 65 41 23	EC	7710	44 47 47 66 51 13 09 84	B0
7058	46 48 90 12 19 95 44 66	50	73B8	05 44 56 44 59 8A 95 44	CA	7718	44 45 44 45 44 75 44 44	E2
7060	51 04 66 44 65 41 11 14	9A	73C0	44 59 88 95 44 62 C4 56	B9	7720	44 44 44 7E DD F5 44 44	3B
7068	44 50 11 01 11 11 14 66	14	73C8	44 40 11 34 59 88 95 44	BE	7728	44 58 84 58 84 58 84 44	HE
7070	65 44 76 44 56 44 59 91	C7	73D0	44 59 88 95 44 56 50 31	18	7730	44 64 44 77 51 13 04 44	B6
7078	00 19 95 44 65 69 85 46	73	73D8	14 44 65 67 59 88 95 44	29	7738	40 11 00 11 00 11 04 44	6A
7080	6A 84 67 50 01 10 11 05	BC	73E0	44 59 A8 95 48 A5 59 9B	0E	7740	44 46 44 57 59 B5 44 44	72
7088	48 81 21 04 5E D6 58 A4	16	73E8	95 44 46 46 59 A8 95 44	9A	7748	44 45 41 75 44 45 44 41	1C
7090	56 44 46 75 44 61 05 44	43	73F0	50 11 12 11 14 5E D1 11	3B	7750	44 64 40 11 11 13 04 44	2C
7098	64 44 46 50 11 11 05 56	C3	73F8	11 18 94 50 11 12 11 14	CO BE	7758	44 58 84 5B 84 58 84 44	EE
70A0	51 04 58 87 44 56 58 84	BA	7400	59 81 11 11 11 01 31 11	C4	7760	44 46 44 65 51 1D C4 44	80
70A8	56 44 58 B9 99 95 40 15	46	7408	11 05 65 45 59 99 A1 05	D4	7768	40 11 00 11 00 11 04 44	9A
70B0	65 48 95 44 40 11 01 20	18	7410	41 14 41 39 95 44 53 19	98	7770	44 54 44 46 41 31 04 44	C3
70B8	11 10 05 47 41 11 14 65	60	7418	95 40 12 10 11 11 06 64	0F	7778	44 75 44 45 44 45 4C C4	CA
70C0	66 44 5D D4 48 85 44 52	6E	7420	44 41 14 43 11 10 11 01	A3	7780	44 41 14 44 54 77 44 44	27
70C8	11 05 44 58 84 65 69 96	D2	7428	11 04 59 91 21 05 44 66	6B	7788		

7818	00 00 00 00 00 00 00 00	90	7AC0	0D 0E 0D 00 00 0D 00 0C	7B	7D68	00 00 00 00 00 0E 00 07	FA
7820	00 00 00 00 00 00 00 00	98	7AC8	0F 00 00 00 0F 00 00 00	60	7D70	00 00 01 00 0F 00 0F 00	OC
7828	00 00 0F 00 00 00 0F 0F	CD	7AD0	0D 0F 0D 07 00 0D 00 00	87	7D78	0E 00 0E 00 00 00 00 00	11
7830	00 00 00 0E 00 00 00 00	B6	7AD8	00 0F 00 00 00 00 00 00	61	7DB0	00 00 02 00 00 00 00 00	FF
7838	00 00 0F 00 05 00 0F 00	D3	7AE0	0D 0E 0D 0D 00 0D 07 0D	B0	7DB8	00 00 00 00 00 0E 0E 0E	21
7840	00 00 00 00 00 00 00 00	B8	7AE8	0D 0D 00 00 07 07 00 00	8A	7DB9	00 00 00 0F 00 03 00 09	28
7848	01 00 00 00 00 00 00 00	C1	7AF0	0D 00 00 00 00 0D 0D 0D	9E	7DB8	00 00 00 00 00 00 00 0E	23
7850	0F 00 00 00 00 00 00 00	D7	7AF8	0D 00 00 0F 00 00 00 00	8E 34	7DA0	00 00 00 00 00 04 00 00	21
7858	00 00 00 00 00 0F 00 0F	D6	7B00	05 00 00 00 00 00 00 00	80	7DA8	00 00 00 00 00 07 0E 00	3A
7860	00 00 00 00 0E 00 00 00	E6	7B08	0F 00 00 00 00 00 00 00	92	7DB0	00 07 0F 00 00 00 00 00	43
7868	00 00 00 00 00 00 00 0F	EA	7B10	00 00 0F 00 0F 00 0E 00	B7	7DB8	00 00 00 00 00 0E 0E 0E	5F
7870	00 00 00 00 00 00 02 00	EF	7B18	00 0F 00 00 0B 00 0B 00	B8	7DC0	00 0F 00 00 00 00 00 0C	58
7878	00 00 03 00 07 00 00 00	FA	7B20	0F 00 0E 00 0E 00 00 0E	D1	7DC8	00 0E 0E 0E 00 00 00 00	6F
7880	00 00 00 00 00 00 00 00	F8	7B28	00 00 00 00 0B 00 0B 00	B9	7DD0	00 00 00 00 00 00 00 00	4D
7888	00 00 00 00 00 00 00 00	00	7B30	0E 00 00 00 00 00 00 00	B9	7DD8	00 00 00 00 00 0E 00 00	63
7890	00 00 00 06 00 0E 00 00	1C	7B38	00 0F 0F 00 0B 00 0B 00	E7	7DE0	00 0F 0F 00 00 00 00 00	7B
7898	00 00 00 00 00 00 00 00	10	7B40	00 00 00 00 00 0F 00 00	CA	7DE8	00 0E 00 00 0E 00 00 00	81
78A0	00 00 00 00 00 0F 00 00	27	7B48	00 00 0E 00 0B 00 0B 00	E7	7DF0	00 00 00 00 00 00 00 00	6D
78A8	04 00 00 00 00 0F 00 00	33	7B50	00 00 00 00 00 0F 07 00	E1	7DF8	00 00 00 00 00 00 00 00	75 02
78B0	07 00 0F 00 00 00 00 00	3E	7B58	00 00 00 00 00 00 00 00	D3	7E00	0E 0E 00 00 00 00 00 00	9A
78B8	00 00 00 00 00 00 00 00	30	7B60	00 0B 00 0B 00 00 00 00	F1	7E08	00 00 00 00 00 00 00 0E	94
78C0	00 00 07 00 00 00 00 00	3F	7B68	00 00 00 00 0B 00 0B 00	F9	7E10	00 00 00 0E 0E 06 00 00	B0
78C8	00 0E 00 00 00 00 00 0E	5C	7B70	00 0B 00 0B 00 0F 00 00	10	7E18	00 00 00 00 0E 00 00 00	A4
78D0	00 00 00 00 00 00 00 00	48	7B78	0E 00 00 00 0B 00 0B 00	17	7E20	00 00 00 0E 00 00 00 00	AC
78D8	00 00 00 00 00 00 00 00	50	7B80	00 0E 00 0B 00 0F 00 00	1D	7E28	09 00 0F 00 00 00 00 00	BE
78E0	00 00 00 0F 00 0E 00 00	75	7B88	00 0F 00 00 0B 00 0B 00	28	7E30	00 00 00 00 00 00 0E 00	BC
78E8	00 00 00 0E 00 00 0F 00	7D	7B90	00 0B 00 00 0E 00 00 00	2F	7E38	00 00 00 00 00 00 00 0E	C4
78F0	0F 00 0E 00 00 00 00 00	85	7B98	00 00 0E 00 0B 00 0B 00	37	7E40	00 07 00 0E 00 0F 00 00	E2
78F8	00 00 00 00 00 00 00 00	96	7BA0	00 00 00 00 00 0F 00 00	2A	7E48	0F 00 0F 00 0E 00 00 00	F2
7900	00 00 00 00 00 00 00 00	79	7BA8	06 00 00 00 00 00 00 00	29	7E50	00 00 00 00 00 00 00 00	CE
7908	00 00 00 0F 00 00 00 00	9F	7BB0	00 0B 00 0B 00 00 0D 0B	5B	7E58	00 00 0E 00 00 00 00 00	E4
7910	00 0F 00 00 00 00 00 00	98	7BB8	0D 00 05 00 0B 00 0B 00	5B	7E60	00 00 00 00 00 00 0E 0F	EB
7918	00 00 00 0F 00 0F 00 00	A7	7BC0	00 0B 00 0B 00 0D 0C 6A	66	7E68	00 00 00 00 00 00 00 00	E6
7920	00 00 00 00 00 0E 00 00	AF	7BC8	0D 00 00 00 0B 00 0B 00	66	7E70	0E 00 00 00 0F 00 00 00	0B
7928	00 00 00 00 00 00 00 00	A1	7BD0	00 0B 00 0B 00 07 0D 0D	82	7E78	00 00 00 0E 00 00 00 0E	12
7930	00 00 00 00 00 00 07 00	B0	7BD8	0D 00 0E 00 0B 00 0B 00	84	7E80	00 00 00 00 00 00 00 00	FE
7938	00 00 05 00 05 00 0F 00	CA	7BE0	00 0B 00 0B 00 0F 00 00	80	7E88	00 00 00 00 00 00 00 00	06
7940	00 09 0E 00 00 00 00 00	D0	7BE8	00 00 00 00 0B 00 0B 00	79	7E90	0E 00 00 00 00 00 00 00	2A
7948	00 00 00 00 00 00 00 00	C1	7BF0	00 00 00 00 00 0F 00 00	7A	7E98	00 0E 00 00 00 00 00 00	24
7950	00 00 00 00 00 00 06 00	CF	7BF8	00 00 0E 00 00 00 00 00	81 C2	7EA0	00 00 00 00 00 00 00 00	2C
7958	00 00 00 00 00 00 00 00	D1	7C00	05 00 00 00 00 00 00 00	81	7EA8	0E 00 00 0E 00 00 00 00	42
7960	00 00 0F 00 00 00 00 00	E8	7C08	00 00 07 00 00 0E 00 00	99	7EB0	00 00 00 0F 0F 00 00 00	4C
7968	00 00 0F 00 00 00 00 00	F0	7C10	00 00 00 00 0F 00 00 00	9B	7EB8	00 00 00 00 0A 00 00 0E	4E
7970	00 00 00 00 0E 00 00 00	F7	7C18	00 00 00 00 00 00 00 00	94	7EC0	00 00 00 00 00 00 00 0C	4A
7978	07 00 00 00 00 02 00 00	FA	7C20	00 00 00 00 00 00 00 00	9C	7EC8	0F 0F 00 00 00 00 00 00	64
7980	00 00 00 00 00 00 00 00	F9	7C28	00 00 00 00 00 00 0E 0E	C0	7ED0	00 00 07 00 00 00 00 00	55
7988	00 00 00 00 00 00 00 00	01	7C30	00 00 00 00 00 00 0F 00	BB	7ED8	00 00 00 00 00 00 00 0E	64
7990	00 00 00 00 00 0F 00 0F	27	7C38	00 00 00 00 00 00 00 00	B4	7EE0	00 00 00 00 00 00 00 00	5E
7998	00 00 00 00 07 00 00 00	18	7C40	00 0F 00 00 00 00 00 00	CB	7EE8	00 00 00 00 00 00 00 00	66
79A0	00 03 0F 00 00 00 00 00	2B	7C48	00 00 0F 0F 00 00 00 00	E2	7EF0	00 00 00 0E 0E 0E 00 00	98
79A8	00 00 00 0E 00 00 00 0F	3E	7C50	00 00 00 00 00 00 00 00	CC	7EF8	00 00 00 00 0E 0E 00 00	A0 6D
79B0	00 00 00 00 00 00 00 00	29	7C58	0F 00 00 0F 00 00 00 09	FB	7F00	07 00 00 00 00 00 07 0F	9C
79B8	00 00 00 00 00 00 00 00	31	7C60	00 00 00 0F 00 00 00 00	EB	7F08	00 00 00 00 00 00 00 07	8E
79C0	00 00 00 00 00 00 00 07	40	7C68	00 00 0F 0F 00 00 00 00	02	7F10	00 00 00 00 00 00 00 00	8F
79C8	00 0E 00 0F 00 0F 00 00	6D	7C70	00 00 00 00 00 00 00 00	EC	7F18	00 00 00 00 00 07 00 0F	AD
79D0	00 00 00 00 00 00 00 00	49	7C78	00 00 00 06 00 07 00 00	01	7F20	0F 00 00 00 00 00 00 00	AE
79D8	00 00 00 00 00 00 00 00	51	7C80	00 00 00 00 00 0F 00 00	0B	7F28	00 00 00 00 00 00 00 00	A7
79E0	00 0F 00 0E 00 0F 00 00	85	7C88	00 00 00 00 00 00 00 0F	13	7F30	00 00 00 0F 00 00 00 00	BE
79E8	00 0E 00 0F 00 00 00 00	7E	7C90	00 00 00 00 00 00 00 00	0C	7F38	00 00 00 00 00 00 00 00	B7
79F0	00 00 00 00 00 00 00 00	69	7C98	00 00 00 00 00 00 00 00	14	7F40	00 0F 00 0F 07 0F 00 00	F3
79F8	00 00 00 00 00 00 00 0E	7F A9	7CA0	00 00 00 07 00 0F 00 0D	3F	7F48	00 06 00 07 00 00 00 00	D4
7A00	00 0F 00 00 00 00 0F 00	98	7CA8	00 00 00 00 00 00 00 00	24	7F50	00 00 00 00 00 00 00 00	CF
7A08	00 00 00 00 00 0F 00 0A	A0	7CB0	00 00 00 00 00 00 0D 0D	46	7F58	00 00 00 00 00 00 00 00	D7
7A10	00 00 00 00 00 00 00 00	8A	7CB8	0D 00 00 00 0F 00 0F 00	5F	7F60	0F 00 00 0F 0F 0F 00 0F	2A
7A18	00 00 00 00 00 00 00 00	92	7CC0	00 00 00 00 00 00 0C 55	55	7F68	00 00 00 00 00 00 00 00	E7
7A20	00 0F 00 00 00 00 0F 00	B8	7CC8	0D 00 00 0F 0F 00 00 00	6F	7F70	00 0F 00 00 00 00 00 00	FE
7A28	00 00 00 00 00 00 00 00	A2	7CD0	00 00 00 00 00 00 0D 66	66	7F78	00 07 00 00 00 00 00 00	FE
7A30	00 00 00 00 00 00 00 00	A4	7CD8	00 00 00 00 00 00 00 54	54	7F80	00 00 00 00 00 0F 00 00	0E
7A38	00 0F 05 00 0F 00 0F 00	EA	7CE0	00 00 00 07 00 0F 00 0D	7F	7F88	00 00 00 00 00 00 00 00	07
7A40	00 00 00 0F 00 00 00 00	C9	7CE8	00 0F 00 0F 00 00 00 82	82	7F90	00 00 07 0F 00 00 00 00	25
7A48	00 00 00 00 00 00 00 00	C2	7CF0	0F 00 00 00 00 00 00 7B	7B	7F98	00 00 00 00 00 00 00 17	17
7A50	00 07 00 00 00 00 00 00	D1	7CF8	00 0F 00 00 00 00 00 92 34	92 34	7FA0	00 00 00 0F 00 00 00 00	2E
7A58	00 00 00 00 00 00 00 07	D9	7D00	00 00 00 00 00 00 00 7D	7D	7FA8	00 00 00 00 00 00 00 27	27
7A60	00 00 00 0E 00 00 00 00	E8	7D08	00 00 00 00 00 00 00 85	85	7FB0	0F 00 07 00 00 00 00 0F	54
7A68	00 00 00 00 00 00 00 00	E2	7D10	00 00 00 07 00 00 00 0E	A2	7FB8	00 00 00 07 00 00 00 00	3E
7A70	00 00 00 0E 00 00 00 0F	14	7D18	00 00 00 00 00 00 00 95	95	7FC0	00 00 00 00 00 00 00 0C	4B
7A78	00 00 0E 00 00 00 0F 00	0F	7D20	00 0E 00 00 0E 00 00 00	B9	7FC8	00 00 00 00 00 00 0F 56	56
7A80	00 00 00 00 00 00 0E 00	15	7D28	00 00 00 00 00 07 00 00	AC	7FD0	00 00 00 0F 0F 00 00 00	6D
7A88	00 00 00 00 00 00 00 00	02	7D30	00 00 00 00 00 00 00 00	AD	7FD8	00 00 00 00 00 00 00 57	57
7A90	00 00 00 00 0E 0D 00 00	25	7D38	0F 00 00 00 00 00 00 00	C4	7FE0	00 00 00 00 00 00 00 5F	5F
7A98	02 00 00 00 04 00 00 00	18	7D40	00 0E 00 00 00 00 00 00	CB	7FE8	00 00 00 00 00 07 00 00	6E
7AA0	05 00 00 0D 0D 00 00 00	47	7D48	00 00 00 00 00 00 0E 00	00	7FF0	0F 0F 00 00 0F 0F 00 00	AB
7AA8	00 00 00 00 00 00 00 00	22	7D50	00 0E 00 00 00 0E 0E 00	F7	7FF8	00 00 00 00 0F 0F 00 00	86 E5
7AB0	0D 0D 0D 0E 00 00 00 79	79	7D58	00 00 00 00 00 00 00 00	D5			
7AB8	00 00 05 00 00 00 00 37	37	7D60	00 00 00 00 00 00 00 00	DD			

X1シリーズ リベンジ プログラムリスト

■このプログラムは、あなたが個人として使用するほかは著作権法上、著作権者に無断で使用できません。COPYRIGHT © 1986 by Shingo Omata

プログラムはBASIC 5本、マシン語が1本の計6本だ。順に入力のしかたと、セーブの方法を説明するから、よく聞いてほしい。まずリスト1をうちこむ。リスト1の1090行にある、

KMODEという命令は、BASICのバージョンによっては使えないが、気にせず入力してほしい。うち終わったら、**SAVE "REVENGE" RETURN**で、テープかディスクにセーブする。

ただし、ディスクBASICをたちあげて、カセットにセーブするときは、CAS:をファイル名の頭につける必要がある。つづいて、リスト2をうちこんで、**SAVE "LOA" RETURN**

でセーブ。ファイル名をまちがえないように注意すべし。

リスト 3 は、

CLEAR & HB300

を実行してからうちこむこと。

SAVEM "MAP",&HB300,&HF17F RETURN

でセーブできる。

リスト 4、5、6 はそれぞれ、

SAVE "SYS" RETURN

SAVE "ACT"

SAVE "OPE" RETURN

でセーブする。これで入力はおしまい。

プレイするときは、BASICをたちあげたあと、

```

RUN "REVENGE" RETURN

```

を実行するだけ。すると、使っている BASIC のバージョンをきいてくるので、1、2、3 のなかから選択する。あとは、自動的にプログラムをロードして、ゲームスタートだ。それでは、いってらっしゃいませ。

●リスト1 "REVENGE"

```

1000 INIT: CLEAR: WIDTH 80: CLS 4: FOR C=1 TO 7: PALET
C,0:NEXT: REPEAT OFF
1010 SOUND 6,25: SOUND 11,9: SOUND 12,30: SOUND 8,16:
SOUND 7,55
1020 GOSUB 1110: OPTION SCREEN 2: INIT "MEMO": CGEN
1: COLOR 7
1030 ON ERROR GOTO 1030
1040 LOCATE 11,10: PRINT "PUSH BASIC NUMBER 1) CZ-
8CB01 2) CZ-8FB01 3) CZ-8FB02"
1050 PU$=INKEY$: PU=VAL(PU$): IF PU=0 THEN 1050
1060 ON PU GOSUB 1070,1080,1090: CLS: CLEAR AD: GOTO
1100
1070 DEVICE "CAS": AD=&HFF00: RETURN
1080 DEVICE "0": AD=&HFF00: RETURN
1090 DEVICE "01": AD=&HF400: WIDTH 80,25: KMODE 0: KLII
ST 0: CONSOLE 0,25: RETURN
1100 CHAIN "LOA"
1110 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("00000000000000000000000000000000")
1120 DEFCHR$(33)=HEXCHR$("00060E0C1810002000060E0C
1810002000060E0C18100020")
1130 DEFCHR$(34)=HEXCHR$("006C2448000000000006C2448
000000000006C244800000000")
1140 DEFCHR$(35)=HEXCHR$("003A7F3A3A3A7F3A003A7F3A
3A3A7F3A003A7F3A3A3A7F3A")
1150 DEFCHR$(36)=HEXCHR$("003E7973E09793E003E7979
3E09793E003E79793E09793E")
1160 DEFCHR$(37)=HEXCHR$("007152740817254700715274
081725470071527408172547")
1170 DEFCHR$(38)=HEXCHR$("001834143875723D00183414
3875723D001834143875723D")
1180 DEFCHR$(39)=HEXCHR$("00301020000000000000301020
000000000030102000000000")
1190 DEFCHR$(40)=HEXCHR$("000E3870707380E000E3870
707380E000E3870707380E")
1200 DEFCHR$(41)=HEXCHR$("00380E070707E380380E07
0707E380380E070707E38")
1210 DEFCHR$(42)=HEXCHR$("00000C2D1E1E2D0C00000C2D
1E1E2D0C00000C2D1E1E2D0C")
1220 DEFCHR$(43)=HEXCHR$("00000C0C3F3FC0C0000C0C3
F3FC0C00000C0C3F3FC0C")
1230 DEFCHR$(44)=HEXCHR$("000000000000000000000000
000C040800000000000C0408")
1240 DEFCHR$(45)=HEXCHR$("000000003E3E000000000000
3E3E000000000000003E3E0000")
1250 DEFCHR$(46)=HEXCHR$("000000000000181800000000
000018180000000000001818")
1260 DEFCHR$(47)=HEXCHR$("00060E0C1C18383000060E0C
1C18383000060E0C1C183830")
1270 DEFCHR$(48)=HEXCHR$("003E71717171713E003E7171
7171713E003E71717171713E")
1280 DEFCHR$(49)=HEXCHR$("003C1C1C1C1C003C1C1C1C
1C1C1C1C003C1C1C1C1C1C1C")
1290 DEFCHR$(50)=HEXCHR$("003E77073E70707F003E7707
3E70707F003E77073E70707F")
1300 DEFCHR$(51)=HEXCHR$("003E77070E07773E003E7707
0E07773E003E77070E07773E")
1310 DEFCHR$(52)=HEXCHR$("00070F1F3677F0700070F1F
3677F0700070F1F3677F07")
1320 DEFCHR$(53)=HEXCHR$("007F707E0707773E007F707E
0707773E007F707E0707773E")
1330 DEFCHR$(54)=HEXCHR$("003E71707E71713E003E7170
7E71713E003E71707E71713E")
1340 DEFCHR$(55)=HEXCHR$("007F07070E1C1C007F0707
0E1C1C007F07070E1C1C1C")
1350 DEFCHR$(56)=HEXCHR$("003E71713E71713E003E7171
3E71713E003E71713E71713E")
1360 DEFCHR$(57)=HEXCHR$("003E71713F01713E003E7171
3F01713E003E71713F01713E")
1370 DEFCHR$(58)=HEXCHR$("000018180018180000001818
0018180000001818000181800")
1380 DEFCHR$(59)=HEXCHR$("000018180018081000001818
0018081000001818000180810")
1390 DEFCHR$(60)=HEXCHR$("00061C3870381C0600061C38
70381C0600061C3870381C06")
1400 DEFCHR$(61)=HEXCHR$("00003E3E003E3E0000003E3E
003E3E0000003E3E003E3E00")
1410 DEFCHR$(62)=HEXCHR$("0060381C0E1C38600060381C
0E1C38600060381C0E1C3860")

```

```

420 DEFCHR$(63)=HEXCHR$("003E67670E0C000C003E6767
0E0C000C003E67670E0C000C")
1430 DEFCHR$(64)=HEXCHR$("003E71777577713E003E7177
7577713E003E71777577713E")
1440 DEFCHR$(65)=HEXCHR$("003E7171717F7171003E7171
717F7171003E7171717F7171")
1450 DEFCHR$(66)=HEXCHR$("007E71717E71717E007E7171
7E71717E007E71717E71717E")
1460 DEFCHR$(67)=HEXCHR$("003E717070713E003E7170
7070713E003E71707070713E")
1470 DEFCHR$(68)=HEXCHR$("007E71717171717E007E7171
7171717E007E71717171717E")
1480 DEFCHR$(69)=HEXCHR$("007F70707F70707F007F7070
7F70707F007F70707F70707F")
1490 DEFCHR$(70)=HEXCHR$("007F70707E707070007F7070
7E707070007F707070707070")
1500 DEFCHR$(71)=HEXCHR$("003E71717073713E003E7171
7073713E003E71717073713E")
1510 DEFCHR$(72)=HEXCHR$("007171717F71717100717171
7F717171007171717F717171")
1520 DEFCHR$(73)=HEXCHR$("007F1C1C1C1C1C7F007F1C1C
1C1C1C7F007F1C1C1C1C7F")
1530 DEFCHR$(74)=HEXCHR$("001F0E0E0E6E7E3C001F0E0E
0E6E7E3C001F0E0E0E6E7E3C")
1540 DEFCHR$(75)=HEXCHR$("007172747874727100717274
787472710071727478747271")
1550 DEFCHR$(76)=HEXCHR$("007070707070707070707070
7070707070707070707070")
1560 DEFCHR$(77)=HEXCHR$("00717B7F7F75717100717B7F
7F75717100717B7F7F757171")
1570 DEFCHR$(78)=HEXCHR$("0071797D7F7773710071797D
7F7773710071797D7F777371")
1580 DEFCHR$(79)=HEXCHR$("003E71717171713E003E7171
7171713E003E71717171713E")
1590 DEFCHR$(80)=HEXCHR$("007E7171717E7070007E7171
717E7070007E7171717E7070")
1600 DEFCHR$(81)=HEXCHR$("003E7171717F713E003E7171
717F713E003E7171717F713E")
1610 DEFCHR$(82)=HEXCHR$("007E7171717E7171007E7171
717E7171007E7171717E7171")
1620 DEFCHR$(83)=HEXCHR$("003E71703E00713E003E7170
3E01713E003E71703E00713E")
1630 DEFCHR$(84)=HEXCHR$("007F1C1C1C1C1C007F1C1C
1C1C1C007F1C1C1C1C1C1C")
1640 DEFCHR$(85)=HEXCHR$("007171717171713E00717171
7171713E007171717171713E")
1650 DEFCHR$(86)=HEXCHR$("00717171717171321C00717171
7171321C00717171717171321C")
1660 DEFCHR$(87)=HEXCHR$("00717171757FF73A00717171
757FF73A00717171757FF73A")
1670 DEFCHR$(88)=HEXCHR$("0073733E1C3E73730073733E
1C3E73730073733E1C3E7373")
1680 DEFCHR$(89)=HEXCHR$("00717171713A1C00717171
713A1C00717171713A1C1C")
1690 DEFCHR$(90)=HEXCHR$("007F070E1C38707F007F070E
1C38707F007F070E1C38707F")
1700 DEFCHR$(91)=HEXCHR$("007F7070707070707F707070
7070707070707070707070")
1710 DEFCHR$(92)=HEXCHR$("003E75753E15753E003E7575
3E15753E003E75753E15753E")
1720 DEFCHR$(93)=HEXCHR$("007F07070707077F007F0707
0707077F007F07070707077F")
1730 DEFCHR$(94)=HEXCHR$("00183C420000000000183C42
0000000000183C4200000000")
1740 DEFCHR$(95)=HEXCHR$("AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA")
1750 DEFCHR$(96)=HEXCHR$("006020100000000000602010
000000000060201000000000")
1760 DEFCHR$(97)=HEXCHR$("00000003C7272723D0000003C
7272723D00000003C7272723D")
1770 DEFCHR$(98)=HEXCHR$("0070707E717171E00707070E
717171E00707070707071717E")
1780 DEFCHR$(99)=HEXCHR$("0000003E7170713E0000003E
7170713E0000003E7170713E")
1790 DEFCHR$(100)=HEXCHR$("0001013F7171713F0001013
F7171713F0001013F7171713F")
1800 DEFCHR$(101)=HEXCHR$("0000003E717F703F0000003
E717F703F0000003E717F703F")
1810 DEFCHR$(102)=HEXCHR$("000F1C7F1C1C1C78000F1C
7F1C1C1C78000F1C7F1C1C1C78000F1C")

```



```

1C1C1C1C7800F1C7F1C1C1C78")
1820 DEFCHR$(103)=HEXCHR$("0000003E713F017E0000003E
E713F017E0000003E713F017E")
1830 DEFCHR$(104)=HEXCHR$("0070707E717171710070707E
E717171710070707E71717171")
1840 DEFCHR$(105)=HEXCHR$("001C001C1C1C1C001C001C
C1C1C1C001C001C1C1C1C1C1C")
1850 DEFCHR$(106)=HEXCHR$("001C001C1C1C38001C001C
C1C1C1C38001C001C1C1C38")
1860 DEFCHR$(107)=HEXCHR$("00707073747874730070707
3747874730070707374787473")
1870 DEFCHR$(108)=HEXCHR$("00381C1C1C1C1C1C00381C1C
C1C1C1C00381C1C1C1C1C1C")
1880 DEFCHR$(109)=HEXCHR$("0000003A7F7575750000003A
7F7575750000003A7F757575")
1890 DEFCHR$(110)=HEXCHR$("0000003E717171710000003E
E717171710000003E71717171")
1900 DEFCHR$(111)=HEXCHR$("0000003E7171713E0000003E
E7171713E0000003E7171713E")
1910 DEFCHR$(112)=HEXCHR$("0000007E71717E700000007E
E71717E700000007E71717E70")
1920 DEFCHR$(113)=HEXCHR$("0000003F71713F010000003F
F71713F010000003F71713F01")
1930 DEFCHR$(114)=HEXCHR$("000000777870707000000077
787070700000007778707070")
1940 DEFCHR$(115)=HEXCHR$("0000003F703E077E0000003F
F703E077E0000003F703E077E")
1950 DEFCHR$(116)=HEXCHR$("001C1C7F1C1C1C1C001C1C7
F1C1C1C1C001C1C7F1C1C1C1C")
1960 DEFCHR$(117)=HEXCHR$("000000717171713E00000071
7171713E000000717171713E")
1970 DEFCHR$(118)=HEXCHR$("000000717171321C00000071
7171321C000000717171321C")
1980 DEFCHR$(119)=HEXCHR$("0000007171757F3A00000071
71757F3A0000007171757F3A")
1990 DEFCHR$(120)=HEXCHR$("000000713A1C3A7100000071
3A1C3A71000000713A1C3A71")
2000 DEFCHR$(121)=HEXCHR$("00000071713F017E00000071
713F017E00000071713F017E")
2010 DEFCHR$(122)=HEXCHR$("0000007F0E1C387F0000007F
F0E1C387F0000007F0E1C387F")
2020 DEFCHR$(123)=HEXCHR$("001E38387038381E001E383
87038381E001E38387038381E")
2030 DEFCHR$(124)=HEXCHR$("003C3C3C3C3C3C003C3C3C3C
3C3C3C3C003C3C3C3C3C3C3C")
2040 DEFCHR$(125)=HEXCHR$("00781C1C0E1C1C7800781C1C
0E1C1C7800781C1C0E1C1C78")
2050 DEFCHR$(126)=HEXCHR$("00FF000000000000FF0000
0000000000FF000000000000")
2060 DEFCHR$(127)=HEXCHR$("000001067C1C346300000106
7C1C3463000001067C1C3463")
2070 DEFCHR$(128)=HEXCHR$("0000000000000000FF000000
0000000000FF000000000000FF")
2080 DEFCHR$(129)=HEXCHR$("0000000000000000FFFF000000
000000FFFF000000000000FFFF")
2090 DEFCHR$(130)=HEXCHR$("000000000000FFFF00000000
0000FFFF000000000000FFFF")
2100 DEFCHR$(131)=HEXCHR$("00000000FFFF0000000000
00FFFF0000000000FFFF000000")
2110 DEFCHR$(132)=HEXCHR$("000000FFFF00000000000000
FFFF0000000000FFFF000000")
2120 DEFCHR$(133)=HEXCHR$("0000FFFF0000000000000000
FFFF0000000000FFFF000000")
2130 DEFCHR$(134)=HEXCHR$("00FFFFFF0000000000000000
FFFF0000000000FFFF000000")
2140 DEFCHR$(135)=HEXCHR$("FFFFFF000000000000000000
FFFF0000000000FFFF000000")
2150 DEFCHR$(136)=HEXCHR$("808080808080808080808080
8080808080808080808080")
2160 DEFCHR$(137)=HEXCHR$("C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0
C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0")
2170 DEFCHR$(138)=HEXCHR$("E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0
E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0")
2180 DEFCHR$(139)=HEXCHR$("F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0
F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0")
2190 DEFCHR$(140)=HEXCHR$("F8F8F8F8F8F8F800F8F8F8F8
F8F8F800F8F8F8F8F8F800")
2200 DEFCHR$(141)=HEXCHR$("FCFCFCFCFCFCFCFCFCFCFCFC
FCFCFCFCFCFCFCFCFCFCFCFC")
2210 DEFCHR$(142)=HEXCHR$("FEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFE
FEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFE")
2220 DEFCHR$(143)=HEXCHR$("000000FFFF00000000000000
FFFF000000000000FFFF000000")
2230 DEFCHR$(144)=HEXCHR$("AAAAAAFFFF000000AAAAAAFF
FFFF000000AAAAAAFFFF000000")
2240 DEFCHR$(145)=HEXCHR$("B8B8B8B8B8B8B8B8B8B8B8B8
B8B8B8B8B8B8B8B8B8B8B8B8")
2250 DEFCHR$(146)=HEXCHR$("181818FFFF000000181818FF
FFFF000000181818FFFF000000")
2260 DEFCHR$(147)=HEXCHR$("AAAAAAFFFF181818AAAAAAFF
FFF181818AAAAAAFFFF181818")
2270 DEFCHR$(148)=HEXCHR$("181818F8F8181818181818F8
F8181818181818F8F8181818")
2280 DEFCHR$(149)=HEXCHR$("B8B8B8BFBFBFB8B8B8B8B8B8
BFBFB8B8B8B8B8B8B8B8B8B8")
2290 DEFCHR$(150)=HEXCHR$("181818FFFF18181818181818

```

```
FF1818181818189FFFFF181818")
2300 DEFCHR$(151)=HEXCHR$("AAAAAAFAFA1A1AAAAAAFA
FAFA1A1AAAAAAFAFA1A1A1A")
2310 DEFCHR$(152)=HEXCHR$("181818F8F8000000181818
F8F8000000181818F8F8000000")
2320 DEFCHR$(153)=HEXCHR$("B8B8B8BFBFAAAAAAB8B8B8B
BFAAAAAAB8B8B8BFBFAAAAAA")
2330 DEFCHR$(154)=HEXCHR$("AAAAABFBFB8B8B8AAAAAB
BFB8B8B8AAAAABFBFB8B8B8")
2340 DEFCHR$(155)=HEXCHR$("000000F8F8181818000000F
8F81818180000000F8F8181818")
2350 DEFCHR$(156)=HEXCHR$("1818181F1F0000001818181
F1F00000001818181F1F000000")
2360 DEFCHR$(157)=HEXCHR$("B8B8B8F8F8000000B8B8B8F
8F80000000B8B8B8F8F8000000")
2370 DEFCHR$(158)=HEXCHR$("0000001F1F181818000000
F1F18181800000001F1F181818")
2380 DEFCHR$(159)=HEXCHR$("181818181818181818181
8181818181818181818181818")
2390 DEFCHR$(160)=HEXCHR$("000000000000000000000000
000000000000000000000000")
2400 DEFCHR$(161)=HEXCHR$("000000000032838280000000
0003282838000000000032838")
2410 DEFCHR$(162)=HEXCHR$("00786060600000000078606
0600000000078606060000000")
2420 DEFCHR$(163)=HEXCHR$("00000000303030F0000000
00303030F000000000303030F")
2430 DEFCHR$(164)=HEXCHR$("000000000020300800000000
000203008000000000203008")
2440 DEFCHR$(165)=HEXCHR$("000000001C1C000000000000
01C1C0000000000001C1C0000")
2450 DEFCHR$(166)=HEXCHR$("007F07077F0707E8007F070
77F0707E8007F07077F0707E8")
2460 DEFCHR$(167)=HEXCHR$("0000003F071E1C380000003
F071E1C380000003F071E1C38")
2470 DEFCHR$(168)=HEXCHR$("0000000F1E3E0E0E0000000
F1E3E0E0E0000000F1E3E0E0E")
2480 DEFCHR$(169)=HEXCHR$("0000001C7F47071E0000001
C7F47071E0000001C7F47071E")
2490 DEFCHR$(170)=HEXCHR$("0000007F1C1C1C1C7F000000
7F1C1C1C7F0000007F1C1C1C7")
2500 DEFCHR$(171)=HEXCHR$("0000000E7F1E2E4E0000000
E7F1E2E4E0000000E7F1E2E4E")
2510 DEFCHR$(172)=HEXCHR$("000000307F3734300000003
07F373430000000307F373430")
2520 DEFCHR$(173)=HEXCHR$("0000003E0E0E0E7F0000003
E0E0E0E7F00000003E0E0E0E7")
2530 DEFCHR$(174)=HEXCHR$("0000007E0E7E0E7E0000007
E0E7E0E7E00000007E0E7E0E7")
2540 DEFCHR$(175)=HEXCHR$("000000575757077E0000005
75757077E0000000575757077E")
2550 DEFCHR$(176)=HEXCHR$("000000007F7F00000000000
007F7F0000000000007F7F0000")
2560 DEFCHR$(177)=HEXCHR$("007F07071E1C1C38007F070
71E1C1C38007F07071E1C1C38")
2570 DEFCHR$(178)=HEXCHR$("00070E1C3C5C1C1C00070E1
C3C5C1C1C00070E1C3C5C1C1C")
2580 DEFCHR$(179)=HEXCHR$("001C7F4747070E1C001C7F4
747070E1C001C7F4747070E1C")
2590 DEFCHR$(180)=HEXCHR$("007F1C1C1C1C1C7F007F1C1
C1C1C7F007F1C1C1C1C1C7F")
2600 DEFCHR$(181)=HEXCHR$("000E7F0E1E2E2E4E000E7F0
E1E2E2E4E000E7F0E1E2E2E4E")
2610 DEFCHR$(182)=HEXCHR$("00307F373737376E00307F
3737376E00307F3737376E")
2620 DEFCHR$(183)=HEXCHR$("001C7F1C7F1C1C1C001C7F1
C7F1C1C001C7F1C7F1C1C1C")
2630 DEFCHR$(184)=HEXCHR$("003F2747070E3C003F274
7070E3C003F2747070E3C")
2640 DEFCHR$(185)=HEXCHR$("00303F6E0E0E0E1C00303F6
E0E0E0E1C00303F6E0E0E1C")
2650 DEFCHR$(186)=HEXCHR$("007F07070707077F007F070
707077F007F07070707077F")
2660 DEFCHR$(187)=HEXCHR$("002E7F2E2E0E1C38002E7F2
E2E0E1C38002E7F2E2E0E1C38")
2670 DEFCHR$(188)=HEXCHR$("0077077707070E7C007707
7070E7C007707707070E7C")
2680 DEFCHR$(189)=HEXCHR$("007F07070E1C3A71007F070
70E1C3A71007F07070E1C3A71")
2690 DEFCHR$(190)=HEXCHR$("00307F373634301F00307F3
73634301F00307F373634301F")
2700 DEFCHR$(191)=HEXCHR$("0067676727070E3C0067676
727070E3C0067676727070E3C")
2710 DEFCHR$(192)=HEXCHR$("003F2767170F0E3C003F276
7170F0E3C003F2767170F0E3C")
2720 DEFCHR$(193)=HEXCHR$("000F7C1C7F1C1C3800F7C1
C7F1C1C3800F7C1C7F1C1C38")
2730 DEFCHR$(194)=HEXCHR$("0057575757070E7C0057575
7570E7C0057575757070E7C")
2740 DEFCHR$(195)=HEXCHR$("003E007F1C1C1C38003E007
F1C1C1C38003E007F1C1C38")
2750 DEFCHR$(196)=HEXCHR$("003838383C3A38380038383
83C3A3838003838383C3A3838")
2760 DEFCHR$(197)=HEXCHR$("001C1C7F1C1C3870001C1C7
F1C1C3870001C1C7F1C1C3870")
2770 DEFCHR$(198)=HEXCHR$("003E0000000000F003E0000
000000000000000000000000")
```



```

00000007F003E00000000007F")
2780 DEFCHR$(199)=HEXCHR$("007F07271E1C3C72007F072
71E1C3C72007F07271E1C3C72")
2790 DEFCHR$(200)=HEXCHR$("001C7F0E1C3E5D1C001C7F0
E1C3E5D1C001C7F0E1C3E5D1C")
2800 DEFCHR$(201)=HEXCHR$("000E0E0E0E0E1C38000E0E0
E0E0E1C38000E0E0E0E0E1C38")
2810 DEFCHR$(202)=HEXCHR$("001C0E0767676767001C0E0
76767676767001C0E07676767")
2820 DEFCHR$(203)=HEXCHR$("0070707F07070707F0070707
F070707F07070707F070707")
2830 DEFCHR$(204)=HEXCHR$("007F070707070707C007F070
7070707C007F0707070707C")
2840 DEFCHR$(205)=HEXCHR$("00183C6E4E07070700183C6
E4E07070700183C6E4E070707")
2850 DEFCHR$(206)=HEXCHR$("001C7F1C5D5D5D5D001C7F1
C5D5D5D5D001C7F1C5D5D5D")
2860 DEFCHR$(207)=HEXCHR$("007F0707472E1808007F070
7472E1808007F0707472E1808")
2870 DEFCHR$(208)=HEXCHR$("003E033C06791E07003E033
C06791E07003E033C06791E07")
2880 DEFCHR$(209)=HEXCHR$("001E3060606E677F001E306
0606E677F001E3060606E677F")
2890 DEFCHR$(210)=HEXCHR$("0007472E1E1C3C720007472
E1E1C3C720007472E1E1C3C72")
2900 DEFCHR$(211)=HEXCHR$("007F38387F38381F007F383
87F38381F007F38387F38381F")
2910 DEFCHR$(212)=HEXCHR$("00307F373634303000307F3
73634303000307F3736343030")
2920 DEFCHR$(213)=HEXCHR$("007E0E0E0E0E0E0E7F007E0E0
E0E0E0E7F007E0E0E0E0E0E7F")
2930 DEFCHR$(214)=HEXCHR$("007F07077F07077F007F070
77F07077F007F07077F077F")
2940 DEFCHR$(215)=HEXCHR$("003E007F07070E1C003E007
F07070E1C003E007F07070E1C")

```

```

F07070E1C003E007F07070E1C")
2950 DEFCHR$(216)=HEXCHR$("0067676767670E1C0067676
767670E1C0067676767670E1C")
2960 DEFCHR$(217)=HEXCHR$("006C6C6C6C6F6E006C6C6
C6C6F6E006C6C6C6C6F6E")
2970 DEFCHR$(218)=HEXCHR$("00606060676E7C780060606
0676E7C7800606060676E7C78")
2980 DEFCHR$(219)=HEXCHR$("007F474747477F007F474
747477F007F474747477F")
2990 DEFCHR$(220)=HEXCHR$("007F474747070E1C007F474
747070E1C007F474747070E1C")
3000 DEFCHR$(221)=HEXCHR$("0077070707070E7C0077070
707070E7C00770707070E7C")
3010 DEFCHR$(222)=HEXCHR$("0018682000000000000018682
00000000000018682000000000")
3020 DEFCHR$(223)=HEXCHR$("0030281800000000000030281
80000000000030281800000000")
3030 DEFCHR$(224)=HEXCHR$("00000000000000000000AAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA")
3040 DEFCHR$(225)=HEXCHR$("AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA")
3050 DEFCHR$(226)=HEXCHR$("0000000000000000000000000
00000000000000000000000000")
3060 DEFCHR$(227)=HEXCHR$("AAAAAAAAAAAAAAAA000000000
000000000000000000000000")
3070 DEFCHR$(228)=HEXCHR$("AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAA00000000000000000000")
3080 DEFCHR$(229)=HEXCHR$("AAAAAAAAAAAAAAAA000000000
000000000000000000000000")
3090 DEFCHR$(230)=HEXCHR$("00000000000000000000AAAAA
AAAAAAAA00000000000000000000")
3100 DEFCHR$(231)=HEXCHR$("02AA202020AA0202FD00DFD
FD00DFD000000000000000000")
3110 RETURN

```

●リスト2 "LOA"

```

1000 CLEAR &HB300:LOAD M "MAP":SAVE M "MEM:MAP",&H
B300,&HF17F:CLEAR AD
1010 KEY 0,"LO."+CHR$(34)+"SYS"+CHR$(13)+"SA."+CHR

```

```

$(34)+"MEM:SYS"+CHR$(13)+"LO."+CHR$(34)+"ACT"+CHR$(
13)+"SA."+CHR$(34)+"MEM:ACT"+CHR$(13)+"R."+CHR$(3
4)+"OPE"+CHR$(13)

```

●リスト3 "MAP"(&HB300~&HF17F)

```

B300 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 C3
B308 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 CB
B310 E5 E5 E5 E3 E4 E4 E4 E2 E3
B318 E2 E2 E4 E2 E2 E2 E2 E4 E1
B320 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E3
B328 E2 E1 E2 E2 E2 E2 E2 E2 EA
B330 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 F9
B338 E3 E2 E2 E5 E5 E3 E4 E4 07
B340 E2 E4 E4 E4 E2 E2 E2 E2 0B
B348 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 0B
B350 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 13
B358 E2 E2 E2 E3 E5 E5 E3 E2 23
B360 E2 E2 E2 E1 E4 E5 E3 E4 2A
B368 E4 E4 E6 E4 E4 E4 E4 E2 3B
B370 E4 E4 E2 E2 E2 E2 E2 E2 37
B378 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 3B
B380 E2 E2 E5 E5 E3 E2 E2 E2 4A
B388 E2 E2 E4 E4 E4 E6 E6 E3 5A
B390 E4 E6 E6 E6 E4 E6 E4 E4 6B
B398 E4 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 5D
B3A0 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 63
B3A8 E3 E5 E3 E3 E2 E2 E2 E2 71
B3B0 E2 E2 E2 E4 E4 E4 E6 E6 81
B3B8 E6 E6 E6 E6 E6 E6 E4 E4 91
B3C0 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 83
B3C8 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 8C
B3D0 E5 E3 E3 E2 E2 E2 E2 E2 98
B3D8 E2 E2 E2 E2 E4 E4 E6 E6 A5
B3E0 E6 E6 E3 E6 E6 E6 E6 BE
B3E8 E4 E2 E2 E2 E2 E2 E2 AD
B3F0 E2 E2 E2 E2 E2 E1 E3 E5 BE
B3F8 E5 E3 E2 E2 E2 E2 E2 BF E0
B400 E2 E4 E4 E4 E6 E6 E6 D8
B408 E6 E6 E3 E6 E4 E4 E4 E3
B410 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 D4
B418 E2 E2 E2 E2 E3 E3 E5 E5 E4
B428 E3 E3 E3 E2 E2 E2 E2 E7
B438 E2 E2 E2 E4 E4 E4 E6 FA
B440 E6 E3 E3 E6 E4 E4 E4 E4 04
B448 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 FC
B458 E5 E3 E3 E2 E2 E2 E2 11
B468 E2 E2 E2 E2 E4 E4 E6 E6 20
B478 E3 E3 E6 E4 E4 E4 E4 2C
B488 E4 E2 E2 E2 E2 E2 E2 26
B498 E2 E2 E3 E3 E5 E5 E5 37
B4A8 E5 E5 E3 E3 E2 E2 E2 3C
B4B8 E2 E4 E2 E2 E4 E4 E6 E6 48
B4C8 E5 E6 E4 E4 E4 E4 E2 54
B4D8 E4 E4 E2 E2 E2 E2 E2 50
B4E8 E2 E2 E3 E3 E5 E5 E5 62
B4F8 E5 E5 E3 E3 E2 E2 E2 68
B508 E2 E2 E4 E4 E4 E6 E3 71
B518 E3 E5 E6 E4 E4 E2 E2 78
B528 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 74
B538 E2 E3 E5 E5 E5 E5 E5 8D
B548 E5 E5 E5 E3 E3 E2 E2 93

```

```

B4C8 E2 E2 E2 E4 E4 E6 E3 E3 96
B4D0 E5 E6 E4 E4 E2 E2 E2 9F
B4D8 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 9C
B4E0 E2 E3 E3 E5 E5 E5 B3
B4E8 E5 E5 E5 E5 E6 E3 E3 BE
B4F0 E2 E2 E2 E4 E6 E6 E3 C2
B4F8 E6 E4 E4 E2 E2 E2 E2 C4 52
B500 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 C5
B508 E2 E2 E2 E3 E3 E5 E5 D6
B510 E5 E5 E5 E5 E3 E3 E3 E5
B518 E3 E2 E2 E4 E6 E6 E3 EC
B520 E4 E4 E2 E2 E2 E2 E2 E9
B528 E2 E2 E2 E3 E2 E2 E2 ED
B530 E2 E2 E3 E3 E3 E3 E3 FB
B538 E5 E5 E5 E3 E3 E3 E3 0A
B540 E2 E2 E4 E6 E6 E3 E3 14
B548 E4 E2 E2 E2 E2 E2 E2 0F
B550 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 15
B558 E2 E2 E2 E3 E3 E5 E5 26
B560 E5 E5 E5 E3 E3 E2 E2 31
B568 E2 E4 E6 E6 E6 E3 E5 41
B570 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 35
B578 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 3D
B580 E2 E2 E2 E2 E3 E3 E5 4B
B588 E5 E5 E5 E5 E3 E3 E2 5C
B590 E4 E6 E6 E6 E6 E3 E5 6C
B598 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 5D
B5A0 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 65
B5A8 E2 E2 E3 E3 E5 E5 79
B5B0 E5 E5 E5 E3 E3 E2 E2 81
B5B8 E4 E4 E6 E6 E3 E3 E3 8D
B5C0 E3 E2 E2 E2 E2 E2 E2 86
B5C8 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 8D
B5D0 E2 E2 E3 E5 E5 E5 E5 A2
B5D8 E5 E5 E3 E3 E2 E2 E4 A7
B5E0 E4 E6 E6 E3 E5 E1 E5 D6
B5E8 E3 E3 E2 E2 E2 E2 E2 AF
B5F0 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 B5
B5F8 E2 E2 E3 E3 E5 E5 E5 CB 06
B600 E3 E3 E3 E2 E2 E4 E4 CD
B608 E6 E3 E3 E3 E5 E5 E4 DF
B610 E5 E3 E3 E2 E2 E2 E2 DB
B618 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 DE
B620 E2 E3 E3 E5 E5 E5 E5 F5
B628 E3 E2 E2 E2 E4 E4 E3 F4
B630 E3 E3 E5 E5 E6 E4 E6 09
B638 E4 E5 E3 E3 E2 E2 E2 05
B640 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 06
B648 E2 E3 E3 E5 E5 E3 E3 19
B650 E2 E2 E2 E3 E3 E3 E3 1C
B658 E5 E5 E4 E4 E6 E4 E6 34
B660 E4 E4 E5 E3 E2 E2 E2 31
B668 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 2E
B670 E2 E2 E3 E3 E5 E3 E2 3D
B678 E2 E2 E2 E3 E5 E5 E3 47
B680 E3 E3 E4 E6 E6 E4 E6 5C
B688 E6 E4 E3 E5 E3 E2 E2 5C

```

```

B690 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 56
B698 E2 E2 E3 E5 E3 E3 E2 E2 64
B6A0 E2 E2 E2 E3 E5 E3 E3 E4 6E
B6A8 E4 E6 E6 E6 E6 E4 E6 88
B6B0 E6 E6 E4 E3 E5 E3 E2 E6
B6B8 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 7E
B6C0 E2 E3 E3 E5 E3 E1 E2 E8
B6C8 E2 E3 E3 E5 E5 E3 E4 9B
B6D0 E6 E6 E6 E4 E4 E4 E6 A4
B6D8 E6 E6 E6 E4 E3 E5 E3 B2
B6E0 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 A6
B6E8 E2 E2 E3 E5 E5 E3 E2 B7
B6F0 E2 E3 E5 E3 E3 E4 E6 C4
B6F8 E6 E4 E4 E4 E2 E2 E4 CC 4D
B700 E4 E6 E6 E6 E4 E3 E5 D3
B708 E1 E2 E2 E2 E2 E2 E2 CE
B710 E2 E2 E3 E3 E5 E5 E3 E1
B718 E2 E3 E5 E3 E3 E4 E6 E6 EF
B720 E6 E4 E2 E2 E2 E2 E4 EF
B728 E6 E6 E6 E4 E3 E5 E3 03
B730 E3 E2 E2 E2 E2 E2 E2 08
B738 E2 E2 E2 E2 E3 E5 E3 2F
B740 E2 E3 E3 E5 E5 E3 E3 13
B748 E6 E6 E4 E2 E2 E4 E4 1D
B750 E6 E6 E4 E3 E5 E3 E3 2A
B758 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 1F
B760 E2 E2 E2 E2 E3 E5 E3 2D
B768 E2 E2 E3 E3 E5 E5 E3 39
B770 E3 E4 E6 E4 E3 E6 E6 A4
B778 E6 E4 E3 E5 E3 E3 E2 4C
B780 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 47
B788 E2 E2 E2 E2 E3 E5 E5 56
B790 E3 E2 E2 E2 E3 E3 E5 E5
B798 E3 E3 E4 E4 E2 E4 E4 6D
B7A0 E3 E3 E5 E5 E3 E3 E2 71
B7A8 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 6F
B7B0 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E3 79
B7B8 E5 E3 E3 E2 E2 E2 E2 85
B7C0 E5 E3 E3 E2 E4 E5 E5 95
B7C8 E5 E5 E3 E3 E2 E2 E2 97
B7D0 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 97
B7D8 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 A0
B7E0 E3 E3 E3 E3 E2 E2 E2 AB
B7E8 E3 E3 E5 E3 E5 E5 E3 BD
B7F0 E3 E3 E3 E2 E2 E2 E2 BA
B7F8 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 BF 0B
B800 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 07
B808 E3 E5 E5 E5 E3 E3 E3 DE
B810 E5 E5 E5 E3 E2 E5 E3 E6
B818 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E8
B820 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E8
B828 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 F0
B830 E2 E3 E3 E5 E5 E5 E5 07
B838 E3 E3 E2 E2 E2 E2 E2 03
B840 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 08
B848 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 10
B850 E2 E2 E2 E2 E2 E2 E2 18

```


B858	E2	E2	E2	E3	E3	E3	E3	25	B8B8	E3	E3	E3	E3	E2	E2	E2	87	BF18	E6	E6	E6	E6	E6	E4	E3	02	
B860	E3	E2	E2	E2	E2	E2	E2	29	B8C0	E2	E2	E2	E2	E3	E3	E3	91	BF20	E3	E4	E6	E6	E6	E4	E5	06	
B868	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	30	B8C8	E5	E5	E4	E4	E4	E4	E4	A7	BF28	E5	E5	E3	E3	E2	E2	E2	00	
B870	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	38	B8D0	E6	E4	E4	E5	E3	E5	E4	AE	BF30	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	FF	
B878	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	40	B8D8	E4	E4	E4	E5	E5	E5	E5	B8	BF38	E2	E2	E3	E3	E4	E4	E4	10	
B880	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	48	B8E0	E3	E3	E3	E3	E2	E2	E2	B0	BF40	E6	E6	E6	E6	E6	E6	E4	2D	
B888	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	50	B8E8	E2	E2	E3	E3	E3	E5	E5	BF	BF48	E3	E6	E6	E6	E4	E4	E5	2E	
B890	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	58	B8F0	E4	E4	E4	E4	E6	E6	E6	D3	BF50	E5	E3	E3	E2	E2	E2	E2	25	
B898	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	60	B8F8	E6	E6	E4	E6	E3	E5	E4	D9	BF58	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	27	
B8A0	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	68	BC00	E6	E6	E4	E4	E5	E5	E5	E4	BF60	E2	E2	E3	E3	E3	E4	E6	39	
B8A8	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	70	BC08	E3	E3	E3	E2	E2	E2	E2	D7	BF68	E6	E6	E6	E6	E6	E4	E3	52	
B8B0	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	78	BC10	E2	E2	E2	E3	E3	E5	E5	E5	BF70	E3	E6	E6	E4	E4	E5	E5	55	
B8B8	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	80	BC18	E5	E5	E4	E4	E4	E6	E6	FC	BF78	E5	E3	E3	E3	E2	E2	E2	4E	
B8C0	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	88	BC20	E6	E6	E6	E6	E3	E4	E6	07	BF80	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	4F	
B8C8	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	90	BC28	E6	E6	E4	E5	E5	E5	E5	0D	BF88	E2	E2	E1	E3	E3	E5	E0	7A	
B8D0	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	98	BC30	E3	E3	E3	E3	E2	E2	E2	01	BF90	E6	E6	E6	E6	E6	E3	E6	5C	
B8D8	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	A0	BC38	E2	E2	E3	E3	E3	E3	E3	0A	BF98	E6	E6	E4	E4	E5	E5	E3	7D	
B8E0	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	A8	BC40	E5	E5	E5	E4	E4	E4	E6	21	BFA0	E3	E3	E3	E2	E2	E2	E2	73	
B8E8	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	B0	BC48	E6	E6	E6	E3	E5	E6	E6	31	BFA8	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	77	
B8F0	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	B8	BC50	E6	E4	E4	E5	E5	E5	E3	31	BFB0	E2	E3	E3	E3	E5	E5	E4	8B	
B8F8	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	C0	BC58	E3	E3	E3	E2	E2	E2	E2	28	BFB8	E4	E6	E6	E6	E4	E4	E6	A1	
B900	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	C8	BC60	E2	E2	E3	E3	E3	E3	E3	32	BFBC	E4	E4	E4	E5	E5	E5	E5	A4	
B908	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	D0	BC68	E3	E5	E5	E5	E5	E4	E4	48	BFCC	E5	E3	E2	E2	E2	E2	E2	9C	
B910	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	D9	BC70	E6	E6	E6	E3	E3	E6	E6	56	BFDD	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	9F	
B918	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E1	BC78	E6	E6	E4	E4	E4	E5	E3	59	BFDE	E3	E3	E5	E5	E5	E5	E5	B9	
B920	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E9	BC80	E3	E3	E3	E3	E2	E2	E2	51	BFEE	E4	E4	E6	E6	E6	E4	E6	B9	
B928	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	F1	BC88	E2	E2	E2	E3	E3	E3	E3	59	BFEE	E6	E4	E5	E5	E5	E5	E3	CB	
B930	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	F9	BC90	E3	E5	E5	E5	E5	E5	E4	6F	BFEE	E3	E3	E2	E2	E2	E2	E2	C1	
B938	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	01	BC98	E4	E6	E3	E3	E6	E6	E6	7C	BFEE	E2	E2	E2	E2	E2	E3	E3	CA	
B940	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	09	BCA0	E4	E4	E4	E4	E5	E5	E3	7C	C000	E3	E3	E5	E5	E5	E5	E5	E4	
B948	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	11	BCA8	E3	E3	E3	E3	E3	E3	E2	7B	C008	E4	E4	E6	E6	E4	E4	E6	F0	
B950	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	19	BCB0	E2	E2	E2	E2	E3	E3	E3	80	C010	E6	E4	E4	E5	E5	E5	E5	F5	
B958	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	21	BCB8	E5	E5	E5	E5	E5	E4	E4	99	C018	E3	E3	E2	E2	E2	E2	E2	EB	
B960	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	29	BCCO	E6	E6	E3	E6	E6	E6	E6	A9	C020	E2	E2	E2	E3	E3	E3	E3	F6	
B968	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	31	BCD0	E6	E6	E4	E4	E4	E5	E3	A9	C028	E3	E5	E5	E5	E5	E5	E4	0D	
B970	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	39	BCD8	E2	E2	E2	E2	E3	E3	E5	AA	C030	E4	E6	E6	E6	E4	E6	E6	1C	
B978	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	41	BCDE	E5	E5	E5	E5	E4	E4	E6	E6	C4	C038	E6	E6	E4	E4	E5	E5	E5	1E
B980	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	49	BCDE	E6	E3	E3	E3	E6	E6	E6	C8	C040	E3	E3	E3	E2	E2	E2	E2	14	
B988	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	51	BCDE	E6	E3	E3	E3	E6	E6	E6	C8	C048	E2	E2	E3	E3	E3	E3	E3	1F	
B990	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	59	BCDE	E6	E4	E4	E4	E5	E5	E5	D2	C050	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E4	36	
B998	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	61	BCFE	E5	E3	E3	E2	E2	E2	E2	CA	C058	E6	E6	E6	E6	E4	E4	E6	44	
B9A0	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	69	BD00	E2	E2	E2	E3	E3	E5	E5	D6	C060	E6	E6	E6	E4	E5	E5	E5	4A	
B9A8	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	71	BD08	E5	E5	E5	E4	E4	E4	E6	EA	C068	E3	E3	E3	E3	E2	E2	E2	32	
B9B0	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	79	BD10	E3	E3	E3	E3	E3	E3	E6	E8	C070	E2	E3	E3	E3	E3	E3	E3	49	
B9B8	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	81	BD18	E6	E4	E4	E5	E5	E5	E5	FC	C078	E5	E5	E5	E4	E4	E4	E6	5E	
B9C0	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	89	BD20	E5	E5	E3	E3	E1	E2	E2	F4	C080	E6	E6	E6	E4	E4	E4	E6	68	
B9C8	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	91	BD28	E2	E2	E3	E3	E3	E3	E5	FD	C088	E6	E6	E6	E4	E5	E5	E5	72	
B9D0	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	99	BD30	E5	E5	E5	E5	E5	E4	E6	15	C090	E5	E5	E3	E3	E3	E3	E2	6B	
B9D8	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	A1	BD38	E6	E3	E3	E3	E3	E3	E6	13	C098	E2	E2	E3	E3	E3	E3	E5	72	
B9E0	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	A9	BD40	E6	E6	E4	E5	E5	E5	E5	26	C0A0	E5	E5	E5	E4	E4	E4	E6	87	
B9E8	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	B1	BD48	E5	E5	E3	E3	E3	E2	E2	1F	C0A8	E6	E4	E4	E4	E2	E4	E4	88	
B9F0	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	B9	BD50	E2	E2	E2	E3	E3	E3	E3	22	C0B0	E6	E6	E6	E4	E3	E5	E5	98	
B9F8	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	C1	BD58	E5	E5	E5	E5	E5	E4	E4	3A	C0B8	E5	E5	E5	E3	E3	E3	E2	95	
BA00	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	C8	BD60	E6	E6	E3	E3	E3	E6	E6	41	C0C0	E2	E2	E2	E3	E3	E3	E5	97	
BA08	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	D2	BD68	E6	E6	E6	E4	E4	E5	E5	4E	C0C8	E5	E5	E5	E4	E4	E6	E6	B0	
BA10	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	D8	BD70	E5	E3	E3	E3	E3	E3	E2	46	C0D0	E4	E4	E2	E2	E2	E4	E4	AA	
BA18	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	BD78	E2	E2	E3	E3	E3	E5	E5	4F	C0D8	E4	E6	E6	E6	E4	E3	E5	BF	
BA20	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	BD80	E5	E5	E5	E5	E5	E4	E4	63	C0E0	E5	E5	E3	E3	E3	E2	E2	BC	
BA28	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	F2	BD88	E4	E6	E6	E3	E3	E3	E6	6A	C0E8	E2	E2	E3	E3	E3	E3	E3	BE	
BA30	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	F8	BD90	E6	E6	E4	E4	E5	E5	E5	75	C0F0	E5	E5	E5	E5	E4	E4	E6	D6	
BA38	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	02	BD98	E3	E3	E3	E3	E3	E2	E2	6B	C0F8	E6	E6	E4	E4	E2	E2	E2	D4	
BA40	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	0A	BDAA	E2	E2	E2	E3	E3	E3	E5	74	C100	E4	E4	E6	E6	E4	E3	E5	E6	
BA48	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	12	BDAB	E5	E5	E5	E5	E4	E4	E6	8B	C108	E5	E5	E3	E3	E3	E2	E2	E3	
BA50	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	1A	BDAC	E6	E6	E6	E3	E3	E6	E6	97	C110	E2	E2	E2	E3	E3	E3	E5	E8	
BA58	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	22	BDAD	E6	E6	E4	E4	E5	E5	E5	9B	C118	E5	E5	E5	E5	E4	E4	E4	FE	
BA60	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	2A	BDAC	E3	E3	E3	E3	E2	E2	E2	92	C120	E4	E6	E6	E4	E2	E2	E2	FD	
BA68	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	32	BDCC	E2	E2	E2	E2	E3	E3	E3	99	C128	E2	E4	E4	E6	E6	E4	E3	0B	
BA70	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	3A	BDDE	E5	E5	E5	E5	E5	E4	E4	B2	C130	E5	E3	E3	E3	E3	E2	E2	08	
BA78	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	42	BDDE	E4	E6	E6	E3	E6	E6	E6	C0	C138	E2	E2	E3	E3	E3	E5	E5	15	
BA80	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	4A	BDE0	E6	E6	E6	E4	E4	E5	E5	C4	C140	E5	E5	E5	E4	E4	E4	E6	26	
BA88	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	52	BDE8	E3	E3	E3	E														

C278	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	4A	C5D8	E6	E6	E4	E4	E4	E2	E2	BD	C938	E4	E4	E4	E3	E3	E5	E5	E5	22
C280	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	52	C5E0	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	B5	C940	E3	E3	E3	E4	E4	E6	E4	E4	28
C288	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	5A	C5E8	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	BD	C948	E2	E2	E2	E4	E4	E6	E6	E4	2F
C290	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	62	C5F0	E2	E2	E4	E4	E4	E6	E6	D7	C950	E4	E4	E2	E2	E2	E2	E2	E2	2D
C298	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	6A	C5F8	E6	E6	E6	E6	E6	E6	E6	ED 94	C958	E2	E2	E2	E4	E4	E6	E6	E6	3F
C2A0	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	72	C600	E4	E4	E4	E4	E4	E2	E2	E0	C960	E4	E4	E4	E4	E3	E3	E3	E5	47
C2A8	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	7A	C608	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	DE	C968	E3	E4	E4	E4	E6	E4	E4	E4	52
C2B0	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E4	8A	C610	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E6	C970	E4	E2	E2	E2	E4	E4	E6	E6	57
C2B8	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	8A	C618	E2	E4	E4	E4	E4	E6	E6	00	C978	E4	E4	E2	E2	E2	E2	E2	E2	57
C2C0	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	92	C620	E6	E4	E0	E6	E6	E6	E6	08	C980	E2	E2	E2	E2	E4	E4	E6	E6	63
C2C8	E2	E1	E2	E2	E2	E2	E2	E2	99	C628	E6	E4	E4	E4	E4	E2	E2	0C	C988	E6	E6	E4	E4	E4	E3	E3	E3	73
C2D0	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	A2	C630	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	06	C990	E4	E4	E4	E6	E6	E6	E4	E4	7F
C2D8	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E4	E4	AE	C638	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E4	10	C998	E4	E2	E2	E2	E2	E4	E4	E6	7B
C2E0	E4	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	B4	C640	E4	E4	E4	E4	E6	E6	E4	2C	C9A0	E6	E4	E4	E2	E2	E2	E2	E2	83
C2E8	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	B2	C648	E4	E4	E6	E6	E6	E6	E6	3A	C9A8	E2	E2	E2	E2	E4	E4	E4	E4	87
C2F0	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	C2	C650	E6	E6	E6	E6	E4	E4	E4	3E	C9B0	E4	E6	E6	E6	E4	E4	E4	E4	A1
C2F8	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	CA 40	C658	E4	E2	E2	E2	E2	E2	E2	30	C9B8	E4	E6	E6	E6	E4	E4	E4	E4	A7
C300	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E4	E6	DB	C660	E2	E2	E2	E2	E2	E4	E4	3C	C9C0	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E4	9D
C308	E4	E4	E4	E4	E2	E2	E2	E2	E3	C668	E4	E4	E6	E6	E4	E4	E4	54	C9C8	E6	E4	E2	E2	E2	E2	E2	E2	AD
C310	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E3	C670	E6	E6	E4	E4	E4	E6	E6	5E	C9D0	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E4	E4	A9
C318	E2	E2	E2	E2	E2	E4	E4	E2	EF	C678	E6	E6	E6	E6	E6	E4	E4	6A	C9D8	E4	E4	E4	E6	E6	E6	E6	E6	C9
C320	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	F3	C680	E4	E4	E4	E2	E2	E2	E2	5C	C9E0	E6	E6	E4	E4	E4	E6	E2	E2	C9
C328	E2	E2	E2	E2	E4	E4	E4	E6	05	C688	E2	E2	E2	E4	E4	E4	E4	66	C9E8	E2	E2	E2	E2	E2	E4	E4	E4	C5
C330	E6	E6	E4	E4	E4	E2	E2	E2	11	C690	E6	E6	E6	E6	E4	E6	E6	82	C9F0	E6	E4	E2	E2	E2	E2	E2	E2	CF
C338	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	0B	C698	E6	E4	E2	E2	E4	E4	E6	7E	C9F8	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	D1 84
C340	E2	E2	E2	E2	E4	E4	E4	E4	1B	C6A0	E6	E6	E6	E6	E6	E6	E6	96	CA00	E2	E4	E4	E4	E4	E4	E4	E4	E8
C348	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	1B	C6A8	E6	E4	E4	E2	E2	E2	E2	88	CA08	E4	E4	E4	E4	E2	E2	E2	E2	E2
C350	E2	E2	E2	E2	E3	E4	E4	E4	2A	C6B0	E2	E2	E2	E4	E4	E6	E6	94	CA10	E2	E2	E2	E2	E2	E4	E6	E2	F8
C358	E4	E6	E6	E6	E4	E4	E4	E4	41	C6B8	E6	E6	E4	E4	E6	E6	E6	A8	CA18	E6	E4	E2	E2	E2	E2	E2	E2	F2
C360	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	33	C6C0	E4	E4	E2	E4	E4	E6	E6	A6	CA20	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	FA
C368	E2	E2	E2	E4	E6	E6	E4	E4	49	C6C8	E6	E6	E6	E4	E1	E6	E6	B5	CA28	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	0A
C370	E4	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	45	C6D0	E6	E6	E6	E4	E2	E2	E2	B4	CA30	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	0A
C378	E2	E2	E2	E3	E3	E4	E4	E4	52	C6D8	E2	E2	E4	E4	E6	E6	E6	08	CA38	E2	E2	E2	E4	E4	E6	E4	E4	1C
C380	E4	E4	E6	E6	E6	E4	E4	E4	6B	C6E0	E6	E4	E4	E4	E6	E6	E6	CE	CA40	E4	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	1C
C388	E4	E4	E2	E2	E2	E2	E2	E2	5F	C6E8	E6	E4	E2	E4	E6	E6	E6	D4	CA48	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	22
C390	E2	E2	E2	E2	E4	E6	E6	E6	6F	C6F0	E4	E4	E4	E2	E4	E4	E4	D4	CA50	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	2A
C398	E4	E4	E4	E2	E2	E2	E2	E2	71	C6F8	E4	E6	E6	E4	E2	E2	E2	DC 7D	CA58	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	32
C3A0	E2	E3	E3	E3	E5	E3	E3	E4	7D	C700	E2	E2	E2	E4	E6	E6	E6	77	CA60	E2	E2	E2	E2	E2	E4	E4	E2	3E
C3A8	E4	E4	E6	E6	E6	E6	E6	E6	97	C708	E4	E4	E4	E3	E5	E4	E6	F3	CA68	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	42
C3B0	E4	E4	E4	E2	E2	E2	E2	E2	89	C710	E6	E4	E4	E4	E6	E6	E4	F4	CA70	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	72
C3B8	E2	E2	E2	E4	E4	E4	E4	E6	97	C718	E4	E2	E2	E2	E2	E4	E4	F5	CA78	E7	E7	E7	E5	E7	E7	E7	E7	78
C3C0	E4	E4	E4	E2	E2	E2	E2	E2	9C	C720	E4	E4	E6	E4	E4	E2	E2	05	CA80	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	82
C3C8	E3	E3	E3	E5	E5	E3	E3	E3	A7	C728	E2	E2	E2	E4	E4	E6	E6	0D	CA88	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	88
C3D0	E4	E4	E4	E6	E6	E6	E6	BB	C730	E4	E3	E3	E3	E5	E4	E6	18	CA90	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	92	
C3D8	E4	E4	E2	E2	E2	E2	E2	AF	C738	E6	E6	E4	E4	E6	E4	E4	25	CA98	E7	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	8C	
C3E0	E2	E2	E2	E2	E4	E4	E6	BD	C740	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	19	CAA0	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	94	
C3E8	E6	E6	E4	E4	E4	E4	E3	CD	C748	E4	E4	E6	E4	E4	E2	E2	2B	CAA8	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	9C	
C3F0	E3	E3	E5	E5	E5	E3	E3	D1	C750	E2	E2	E2	E2	E4	E4	E6	31	CAB0	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	AC	
C3F8	E3	E4	E4	E4	E6	E6	E6	E0 3E	C758	E6	E4	E3	E3	E5	E3	E4	40	CAB8	E7	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	A2	
C400	E4	E4	E2	E2	E2	E2	E2	D8	C760	E6	E6	E6	E4	E4	E2	E2	49	CAC0	E7	E5	E7	E7	E7	E7	E7	E7	C0	
C408	E2	E2	E2	E2	E4	E4	E4	E2	E2	C768	E2	E2	E2	E2	E2	E4	E4	45	CAC8	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	CE
C410	E6	E6	E6	E4	E4	E3	E3	F8	C770	E4	E6	E6	E4	E2	E2	E2	53	CAD0	E7	E5	E7	E7	E7	E7	E7	E7	CA	
C418	E3	E5	E5	E5	E5	E3	E3	FE	C778	E2	E2	E2	E2	E2	E4	E4	55	CAD8	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	DE	
C420	E3	E3	E4	E4	E6	E6	E4	06	C780	E6	E4	E4	E3	E3	E5	E4	68	CAE0	E7	E5	E7	E7	E7	E7	E7	E7	DE	
C428	E4	E2	E2	E2	E2	E2	E2	FE	C788	E4	E6	E6	E4	E4	E2	E2	6D	CAE8	E7	E5	E7	E5	E5	E5	E5	E5	DE	
C430	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	06	C790	E2	E2	E2	E2	E4	E4	E6	71	CAF0	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	DF	
C438	E4	E6	E6	E4	E4	E3	E3	1D	C798	E6	E6	E4	E4	E2	E2	E2	7B	CAF8	E7	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	FC 7F	
C440	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E3	2A	C7A0	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E4	7B	CB00	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	F5	
C448	E3	E4	E4	E4	E6	E6	E4	2F	C7A8	E6	E6	E4	E4	E3	E5	E3	92	CB08	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	F0	
C450	E1	E2	E2	E2	E2	E2	E2	23	C7B0	E4	E6	E4	E4	E4	E2	E2	95	CB10	E7	E5	E7	E5	E7	E7	E7	E7	0F	
C458	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E4	30	C7B8	E2	E2	E2	E4	E4	E4	E6	9B	CB18	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	19	
C460	E4	E6	E4	E4	E3	E3	E5	44	C7C0	E4	E4	E2	E2	E2	E2	E2	9D	CB20	E7	E7	E7	E5	E7	E7	E7	E7	23	
C468	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E3	50	C7C8	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E4	A3	CB28	E7	E7	E7	E5	E7	E7	E7	E7	27	
C470	E3	E4	E4	E6	E6	E6	E4	59	C7D0	E4	E6	E6	E4	E4	E3	E5	BA	CB30	E7	E7	E7	E5	E7	E7	E7	E7	2F	
C478	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	4C	C7D8	E4	E6	E6	E4	E4	E2	E2	BF	CB38	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E5	E5	31	
C480	E2	E2	E2	E2	E2	E4	E4	5A	C7E0	E2	E2	E2	E4	E4	E6	E6	C5	CB40	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	33	
C488	E6	E6	E4	E3	E3	E3	E5	6F	C7E8	E4	E4	E2	E2															

[illegible]

D6B8	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	C6
D6C0	E7	E7	E7	E7	E7	E5	E7	E5	CA	
D6C8	E7	E5	E7	E5	E5	E5	E5	E5	CA	
D6D0	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	CE	
D6D8	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	D6	
D6E0	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	DE	
D6E8	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	DE	
D6F0	E5	E5	E7	E7	E7	E7	E7	E7	FC	
D6F8	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	96	08
D700	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	9F	
D708	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	17	
D710	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	1F	
D718	E7	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	19	
D720	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	1P	
D728	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	27	
D730	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	2F	
D738	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	37	
D740	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	4F	
D748	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	57	
D750	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	5F	
D758	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	67	
D760	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	6D	
D768	E7	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	69	
D770	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	6F	
D778	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	77	
D780	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	7F	
D788	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	87	
D790	E7	E5	E7	E7	E7	E7	E7	E7	9D	
D798	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	A7	
D7A0	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	AF	
D7A8	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E5	E7	B5	
D7B0	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E5	BD	
D7B8	E7	E5	E7	E5	E5	E5	E5	E5	BB	
D7C0	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	BF	
D7C8	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	C7	
D7D0	E5	E5	E5	E7	E5	E7	E5	E7	D5	
D7D8	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E7	E5	D9	
D7E0	E7	E5	E7	E5	E7	E7	E7	E7	EB	
D7E8	E7	E7	E7	E7	E7	E5	E7	E7	F5	
D7F0	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	FF	
D7F8	E7	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	01	0C
D800	E5	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	0C	
D808	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E5	E5	0E	
D810	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E7	12	
D818	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	18	
D820	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	28	
D828	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	28	
D830	E7	E5	E7	E7	E7	E5	E7	E7	3C	
D838	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	48	
D840	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E5	E7	4E	
D848	E7	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	50	
D850	E5	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	5E	
D858	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E7	E5	5A	
D860	E5	E5	E7	E5	E5	E5	E5	E5	62	
D868	E5	E5	E5	E5	E5	E7	E5	E7	6C	
D870	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	78	
D878	E5	E7	E5	E5	E5	E5	E5	E7	7C	
D880	E5	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E5	8C	
D888	E7	E5	E7	E7	E7	E7	E7	E7	96	
D890	E7	E7	E7	E7	E5	E7	E5	E7	9C	
D898	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E7	A2		
D8A0	E5	E7	E7	E7	E7	E5	E7	AC		
D8A8	E6	E7	E5	E5	E6	E5	E5	AA		
D8B0	E7	E5	E5	E5	E5	E5	E5	B2		
D8B8	E5	E5	E5	E7	E5	E7	E5	BE		
D8C0	E5	E7	E5	E5	E5	E5	E5	C2		
D8C8	E5	E7	E5	E5	E6	E7	E5	CE		
D8D0	E5	E7	E5	E7	E7	E7	E7	DC		
D8D8	E7	E5	E7	E7	E7	E7	E7	E6		
D8E0	E7	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E2		
D8E8	E6	E7	E5	E7	E7	E5	E7	FA		
D8F0	E5	E7	E5	E7	E7	E5	E7	F8		
D8F8	E7	E5	E7	E5	E5	E5	E5	FC	F8	
D900	E5	E5	E7	E5	E5	E5	E5	03		
D908	E5	E5	E7	E5	E7	E5	E7	0F		
D910	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	19		
D918	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	21		
D920	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E7	2B		
D928	E7	E7	E7	E5	E7	E7	E7	37		
D930	E7	E5	E7	E7	E5	E7	E5	3B		
D938	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	41		
D940	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	49		
D948	E5	E5	E5	E5	E7	E5	E5	4D		
D950	E5	E5	E5	E5	E7	E5	E5	53		
D958	E7	E5	E5	E5	E6	E5	E5	5D		
D960	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	69		
D968	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	71		
D970	E7	E7	E7	E7	E5	E7	E5	7D		
D978	E7	E7	E7	E7	E7	E5	E7	85		
D980	E7	E5	E7	E7	E7	E7	E7	8F		
D988	E7	E7	E5	E7	E5	E7	E5	93		
D990	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	99		
D998	E5	E5	E5	E5	E5	E7	E5	9D		
D9A0	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	A3		
D9A8	E7	E5	E7	E5	E5	E5	E5	AD		
D9B0	E5	E5	E5	E5	E5	E7	E5	B5		
D9B8	E7	E5	E7	E5	E6	E5	E5	BD		
D9C0	E7	E7	E7	E7	E6	E5	E7	CD		
D9C8	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E5	D7		
D9D0	E7	E5	E7	E5	E7	E7	E7	DD		
D9D8	E7	E7	E7	E7	E7	E5	E7	E5		
D9E0	E5	E7	E7	E7	E7	E7	E7	ED		
D9E8	E5	E5	E7	E6	E7	E5	E7	EF		
D9F0	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	F1		
D9F8	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E5	FF	F6	
DA00	E5	E5	E5	E5	E7	E5	E7	06		
DA08	E5	E7	E5	E5	E5	E5	E5	0C		
DA10	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	22		
DA18	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	2A	
DA20	E7	E7	E7	E5	E7	E7	E7	E7	30	
DA28	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	3A	
DA30	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	42	
DA38	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E5	E5	40	
DA40	E7	E5	E5	E5	E5	E5	E7	E5	46	
DA48	E5	E5	E7	E5	E7	E5	E5	E5	4E	
DA50	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	52	
DA58	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	5A	
DA60	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	6A	
DA68	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	72	
DA70	E7	E5	E7	E5	E7	E7	E7	E7	78	
DA78	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	88	
DA80	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E5	90	
DA88	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	92	
DA90	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	9A	
DA98	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E5	E5	0A	
DAA0	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	A2	
DAA8	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	AA	
DAB0	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	BA	
DAB8	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	C2	
DAC0	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E7	CC	
DAC8	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	DA	
DAD0	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E2	
DAD8	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E2	
DAE0	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E4	
DAE8	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E5	E5	FA	
DAF0	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	F2	
DAF8	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	FA	02
DB00	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	0B	
DB08	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	13	
DB10	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E7	1D	
DB18	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	2B	
DB20	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E5	31	
DB28	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	33	
DB30	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	3B	
DB38	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E5	E5	41	
DB40	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	43	
DB48	E5	E5	E5	E5	E6	E5	E7	E5	4D	
DB50	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	5B	
DB58	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	63	
DB60	E7	E5	E7	E5	E7	E7	E7	E7	6F	
DB68	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	7B	
DB70	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E5	81	
DB78	E7	E7	E7	E5	E7	E5	E7	E5	83	
DB80	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	8B	
DB88	E7	E5	E7	E6	E5	E5	E5	E5	8F	
DB90	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	93	
DB98	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	9B	
DBA0	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	AB	
DBA8	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	B3	
DBB0	E7	E5	E7	E5	E7	E7	E7	E7	BF	
DBB8	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	CB	
DBC0	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	D3		
DBC8	E7	E5	E7	E5	E5	E5	E7	E5	D1	
DBD0	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	DB	
DBD8	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E5	E5	E1	
DBE0	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E3	
DBE8	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	EB	
DBF0	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	0B	00
DBF8	E7	E7	E7	E5	E7	E5	E7	E7	10	
DC08	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	1C		
DC10	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	24	
DC18	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	2A	
DC20	E7	E5	E7	E5	E5	E5	E5	E5	28	
DC28	E5	E5	E5	E5	E7	E5	E5	E5	2E	
DC30	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	34	
DC38	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	3C	
DC40	E7	E5	E7	E5	E7					

E008	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E8	E438	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	4C	E798	E7	E7	E7	E5	E7	E7	E7	E5	B1	
E008	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E440	E7	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	4E	E7A0	E7	E5	E7	E5	E7	E7	E7	E5	B8	
E0E8	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E448	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	54	E7A8	E5	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	B5	
E0F0	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E450	E7	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	5E	E7B0	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E5	E5	CD	
E0F8	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E7	E7	E458	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	6C	E7B8	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	C7	
E100	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E7	13	E460	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	74	E7C0	E5	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	D5	
E108	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	21	E468	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	84	E7C8	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	D9	
E110	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	25	E470	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E5	8A	E7D0	E7	E7	E7	E5	E7	E5	E7	E5	DF	
E118	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E5	E5	E5	E478	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	94	E7D8	E7	E5	E7	E5	E7	E7	E7	E7	F3	
E120	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E480	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	94	E7E0	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	FF	
E128	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E488	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	9C	E7E8	E7	E7	E7	E5	E7	E7	E7	E5	01	
E130	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E490	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	9C	E7F0	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	07	
E138	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E7	E5	E498	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	A6	E7F8	E7	E0	E7	E5	E7	E5	E7	E5	0A	
E140	E7	E5	E7	E7	E7	E7	E7	E7	53	E4A0	E7	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	AE	E800	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E5	E5	16	
E148	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	61	E4A8	E5	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	BA	E808	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	18	
E150	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	69	E4B0	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E7	C6	E810	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	22	
E158	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	71	E4B8	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	D4	E818	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	30	
E160	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	75	E4C0	E7	E7	E7	E7	E7	E5	E7	E5	D8	E820	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	38	
E168	E7	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	73	E4C8	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E4	E828	E7	E5	E7	E5	E7	E7	E7	E7	44	
E170	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	79	E4D0	E7	E7	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E6	E830	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	50	
E178	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	81	E4D8	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	EC	E838	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	56	
E180	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	89	E4E0	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	EC	E840	E7	E7	E7	E5	E7	E5	E7	E5	62	
E188	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	91	E4E8	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	F6	E848	E7	E7	E7	E5	E7	E5	E7	E5	68	
E190	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	A9	E4F0	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	FC	E850	E7	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	62	
E198	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	B1	E4F8	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	08	F4	E858	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	68
E1A0	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	B9	E500	E7	E5	E7	E7	E7	E7	E7	E7	1B	E860	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	72	
E1A8	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	C1	E508	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	25	E868	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	80	
E1B0	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E5	C7	E510	E7	E7	E7	E7	E7	E5	E7	E7	2B	E870	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	88	
E1B8	E7	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	C3	E518	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	35	E878	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	98	
E1C0	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	C9	E520	E7	E7	E7	E7	E7	E5	E7	E5	39	E880	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	A0	
E1C8	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	D1	E528	E7	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	37	E888	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	A6	
E1D0	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	D9	E530	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	3D	E890	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	A8	
E1D8	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E1	E538	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E7	E5	47	E898	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	B0	
E1E0	E7	E5	E7	E7	E7	E7	E7	E7	F7	E540	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	4D	E8A0	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	B8	
E1E8	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	01	E548	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	57	E8A8	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	B0	
E1F0	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	09	E550	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	6D	E8B0	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	C0	
E1F8	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	11	E558	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	75	E8B8	E5	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	CE	
E200	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	1A	E560	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	7D	E8C0	E7	E5	E7	E5	E7	E7	E7	E7	DC	
E208	E7	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	14	E568	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	85	E8C8	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E8	
E210	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	1A	E570	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	8B	E8D0	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	F0	
E218	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	22	E578	E7	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	87	E8D8	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	F8	
E220	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	2A	E580	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	8F	E8E0	E7	E7	E7	E5	E7	E5	E7	E5	FA	
E228	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	34	E588	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	95	E8E8	E7	E5	E7	E5	E5	E5	E5	E5	FC	
E230	E7	E7	E7	E5	E7	E7	E7	E7	48	E590	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	9D	E8F0	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	00	
E238	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	52	E598	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	A5	E8F8	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	08	
E240	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	5A	E5A0	E7	E5	E7	E7	E7	E7	E7	E7	BB	E900	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	1D	
E248	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	62	E5A8	E7	E7	E7	E7	E7	E5	E7	E7	C1	E908	E5	E5	E5	E5	E7	E5	E7	E5	1D	
E250	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E5	68	E5B0	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	CD	E910	E7	E5	E7	E7	E7	E7	E7	E7	2F	
E258	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E5	E5	68	E5B8	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	D5	E918	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	39	
E260	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	6A	E5C0	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	DD	E920	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	41	
E268	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	72	E5C8	E7	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	D9	E928	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	49	
E270	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	7A	E5D0	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E1	E930	E7	E7	E7	E5	E7	E5	E7	E5	4B	
E278	E7	E5	E5	E5	E5	E5	E7	E5	84	E5D8	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E1	E938	E7	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	4B
E280	E7	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	84	E5E0	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	ED	E940	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	51	
E288	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	92	E5E8	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	F5	E948	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	59	
E290	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	AA	E5F0	E7	E5	E7	E5	E7	E7	E7	E7	09	E950	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	61	
E298	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	B2	E5F8	E7	E7	E7	E5	E7	E5	E7	E7	11	0A	E958	E5	E5	E5	E5	E7	E5	E7	E5	6D
E2A0	E7	E7	E7	E5	E7	E5	E7	E5	B4	E600	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	1E	E960	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	81	
E2A8	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	BA	E608	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	26	E968	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	89	
E2B0	E7	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	BC	E610	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E5	2C	E970	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	91	
E2B8	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	CA	E618	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E5	E5	2C	E978	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	E7	99	
E2C0	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	C2	E620	E5	E5	E5	E5	E7	E5	E5	E5	30	E980	E7	E7	E7	E7	E7	E5	E7	E5	9D	
E2C8	E5	E5	E5	E5	E5	E7	E5	E7	D6	E628	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	36	E988	E7	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	9B	
E2D0	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E7	E5	E2	E630	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	3E	E990	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	A1	
E2D8	E7	E5	E7	E7	E7	E7	E7	E7	F0	E638	E5	E5	E5																	

EA08	E3	E4	E6	E6	E6	E6	E6	E6	16	ED28	E5	E5	E5	E5	E5	E3	E3	E6	3A	EF58	E3	E3	E3	E2	E4	E4	E4	E3	E5	62
EA09	E3	E4	E6	E6	E6	E6	E6	E6	16	ED30	E4	E2	E2	E2	E4	E6	E3	E3	37	EF60	E3	E3	E4	E6	E4	E3	E5	E5	70	
EA10	E3	E4	E3	E3	E3	E3	E3	E3	0D	ED38	E5	E5	E3	E3	E2	E4	E6	E6	47	EF68	E3	E3	E6	E6	E6	E4	E4	E6	7D	
EA11	E3	E3	E4	E6	E6	E4	E2	E2	19	ED40	E4	E3	E4	E4	E4	E6	E6	E4	50	EF70	E6	E4	E6	E6	E6	E4	E6	E4	87	
EA12	E2	E2	E2	E2	E4	E6	E6	E4	1F	ED48	E2	E4	E6	E4	E3	E5	E5	E5	55	EF78	E2	E3	E5	E3	E4	E4	E4	E2	82	
EA20	E6	E6	E4	E4	E2	E2	E3	E5	2B	ED50	E5	E5	E5	E5	E3	E3	E6	E4	61	EF80	E2	E2	E2	E2	E4	E4	E3	E5	87	
EA28	E3	E4	E6	E6	E6	E6	E6	E4	3C	ED58	E2	E2	E2	E2	E4	E6	E3	5C	EF88	E3	E4	E6	E4	E6	E4	E3	E3	98		
EA30	E3	E3	E3	E3	E5	E5	E5	E5	3B	ED60	E3	E5	E3	E2	E4	E6	E6	E4	6E	EF90	E5	E3	E3	E3	E6	E6	E4	E4	A1	
EA38	E5	E3	E3	E4	E6	E6	E4	E2	44	ED68	E3	E6	E6	E6	E4	E6	E4	7C	EF98	E6	E6	E4	E6	E4	E6	E4	E6	AF		
EA40	E2	E2	E2	E4	E6	E6	E4	E4	49	ED70	E2	E4	E6	E4	E3	E5	E5	7D	EFA0	E2	E2	E3	E5	E3	E4	E4	E2	A8		
EA48	E4	E6	E6	E4	E2	E2	E3	E3	51	ED78	E5	E5	E5	E5	E3	E3	E6	E4	89	EFA8	E2	E2	E2	E4	E4	E3	E5	E3	B0	
EA50	E5	E3	E4	E6	E6	E6	E4	E3	60	ED80	E4	E0	E2	E4	E4	E6	E6	E8	8B	EFB0	E4	E6	E6	E4	E4	E6	E6	E4	C7	
EA58	E3	E3	E3	E5	E5	E5	E5	E5	65	ED88	E3	E5	E3	E4	E6	E6	E6	E4	9A	EFB8	E3	E5	E5	E3	E3	E6	E6	E4	CA	
EA60	E5	E5	E3	E3	E4	E6	E4	E2	6B	ED90	E3	E6	E6	E6	E6	E4	E6	E4	A6	EFCD	E4	E6	E1	E6	E6	E6	E4	D4		
EA68	E2	E2	E2	E4	E6	E6	E4	E3	70	ED98	E2	E2	E4	E6	E4	E3	E3	E5	A2	EFCD	E2	E2	E3	E5	E3	E4	E6	E4	D4	
EA70	E4	E4	E6	E4	E2	E2	E2	E3	76	EDA0	E5	E5	E5	E5	E3	E3	E6	E6	B3	EFDD	E2	E2	E4	E4	E4	E3	E5	E3	DA	
EA78	E3	E5	E3	E4	E6	E6	E6	E4	88	EDA8	E6	E4	E4	E6	E6	E6	E3	BC	EFDD	E4	E6	E6	E6	E4	E6	E6	E6	F3		
EA80	E3	E3	E3	E3	E5	E5	E5	E5	88	EDB0	E3	E5	E3	E3	E4	E6	E4	E3	CB	EFDD	E4	E3	E3	E5	E3	E3	E6	E6	F0	
EA88	E5	E3	E3	E4	E6	E4	E2	E2	90	EDB8	E6	E6	E6	E6	E4	E6	E4	CF	EFDD	E4	E4	E6	E4	E6	E4	E2	E2	F9		
EA90	E2	E2	E4	E6	E6	E6	E6	E4	9F	EDC0	E2	E2	E6	E6	E6	E4	E3	E3	CB	EFDD	E2	E3	E5	E3	E4	E6	E6	E6	02	
EA98	E3	E4	E6	E4	E2	E2	E2	E4	A0	EDC8	E3	E5	E5	E5	E5	E3	E3	E6	D8	EFDD	E4	E4	E6	E4	E3	E5	E3	E4	08	
EA00	E3	E5	E3	E4	E6	E6	E6	E6	A0	EDD0	E6	E6	E6	E6	E6	E6	E3	E3	E7	EFDD	E6	E6	E6	E4	E3	E5	E3	E6	11	
EA08	E4	E4	E3	E3	E5	E5	E5	E5	B3	EDD8	E3	E5	E5	E5	E3	E4	E3	E3	E3	F9	F008	E6	E4	E4	E3	E5	E3	E3	E6	1A
EA10	E5	E3	E4	E6	E4	E2	E2	B8	EBB0	E6	E6	E6	E6	E6	E6	E6	E4	F9	F010	E6	E4	E4	E6	E6	E6	E6	E4	E2	24	
EA18	E2	E2	E4	E6	E6	E6	E6	C5	EBB8	E2	E2	E2	E4	E6	E6	E4	E4	F3	F018	E2	E3	E5	E3	E4	E6	E6	E6	E6	2B	
EA20	E3	E3	E4	E6	E4	E2	E2	C7	EBD0	EDF0	E3	E3	E5	E5	E5	E3	E3	FD	F020	E6	E6	E4	E3	E5	E3	E4	E6	E6	35	
EA28	E6	E3	E5	E3	E4	E6	E6	D7	EDF8	E3	E6	E6	E6	E3	E3	E3	E3	06	F028	E6	E6	E4	E4	E6	E6	E6	E6	E6	44	
EA30	E6	E6	E4	E3	E3	E3	E5	D8	EE00	E5	E5	E5	E5	E3	E3	E3	E6	0F	F030	E6	E6	E6	E4	E3	E5	E3	E6	E6	47	
EA38	E3	E3	E4	E6	E4	E2	E2	DD	EE08	E6	E4	E6	E6	E4	E6	E4	E2	1C	F038	E6	E4	E6	E6	E4	E2	E2	E2	E2	4C	
EA40	E2	E2	E4	E4	E6	E6	E6	DD	EE10	E2	E2	E3	E3	E4	E6	E6	E4	1C	F040	E2	E3	E5	E3	E4	E6	E6	E6	E6	51	
EA48	E4	E3	E4	E6	E4	E2	E2	FC	EE18	E4	E3	E3	E3	E5	E5	E5	E3	25	F048	E6	E4	E3	E5	E3	E2	E2	E2	E2	55	
EA50	E6	E3	E3	E3	E3	E3	E3	FC	EE20	E3	E3	E3	E3	E3	E3	E3	E5	28	F050	E6	E6	E6	E4	E4	E6	E6	E6	E6	6C	
EA58	E6	E6	E4	E4	E2	E2	E2	05	EE28	E5	E5	E5	E5	E3	E3	E6	E6	3C	F058	E6	E6	E6	E6	E4	E3	E4	E6	E6	71	
EA60	E2	E2	E2	E4	E6	E6	E6	14	EE30	E4	E4	E6	E6	E4	E4	E6	E4	42	F060	E4	E4	E6	E6	E6	E6	E6	E4	E2	76	
EA68	E4	E3	E3	E4	E6	E4	E2	1A	EE38	E2	E2	E3	E5	E3	E4	E6	E6	45	F068	E2	E2	E3	E5	E3	E4	E6	E6	E6	77	
EA70	E6	E3	E3	E5	E5	E3	E3	E4	24	EE40	E4	E4	E4	E3	E3	E5	E5	4F	F070	E4	E3	E5	E3	E2	E2	E2	E2	E2	77	
EA78	E4	E6	E6	E6	E4	E3	E3	32	EE48	E3	E3	E3	E3	E5	E5	E5	E5	56	F078	E4	E6	E6	E6	E4	E4	E4	E6	E6	90	
EA80	E5	E3	E4	E6	E4	E2	E2	E2	30	EE50	E5	E5	E3	E3	E3	E6	E6	E4	61	F080	E6	E6	E6	E6	E4	E4	E6	E6	E6	9A
EA88	E2	E2	E2	E4	E6	E4	E6	E6	43	EE58	E4	E6	E4	E6	E4	E6	E4	6C	F088	E4	E6	E6	E6	E6	E6	E4	E2	E2	A0	
EA90	E4	E6	E3	E3	E5	E5	E3	4C	EE60	E2	E3	E5	E3	E3	E4	E4	E6	6C	F090	E2	E2	E3	E5	E3	E4	E4	E6	E6	9D	
EA98	E6	E4	E3	E4	E6	E4	E2	E2	43	EE68	E6	E6	E4	E4	E3	E3	E5	78	F098	E4	E3	E5	E3	E3	E2	E2	E2	E2	A0	
EA00	E4	E6	E3	E3	E5	E5	E3	59	EE70	E3	E3	E3	E5	E5	E5	E5	E5	80	F0A0	E2	E4	E6	E6	E6	E6	E4	E4	E6	B6	
EA08	E2	E4	E6	E6	E6	E6	E4	59	EE78	E5	E5	E5	E3	E3	E6	E6	E4	8B	F0A8	E4	E4	E6	E6	E6	E6	E4	E4	E6	C0	
EA10	E5	E3	E4	E6	E4	E2	E2	58	EE80	E6	E4	E6	E4	E6	E6	E4	E6	96	F0B0	E6	E6	E6	E6	E6	E6	E6	E6	E6	CE	
EA18	E2	E2	E2	E2	E4	E4	E6	E6	58	EE88	E2	E3	E5	E3	E3	E4	E6	94	F0B8	E2	E2	E2	E3	E5	E3	E3	E3	E3	C0	
EA20	E6	E4	E3	E3	E4	E6	E4	E2	6C	EE90	E6	E6	E6	E4	E4	E3	E3	A3	F0C0	E4	E3	E5	E5	E5	E3	E3	E3	E3	CF	
EA28	E4	E6	E3	E3	E5	E5	E5	E3	76	EE98	E3	E3	E5	E5	E5	E5	E5	AA	F0C8	E2	E2	E4	E6	E6	E6	E6	E6	E6	DC	
EA30	E3	E2	E4	E6	E6	E6	E6	E4	81	E0A0	E5	E3	E3	E3	E6	E6	E4	B0	F0D0	E6	E4	E4	E6	E6	E6	E4	E4	E6	E8	
EA38	E3	E5	E3	E4	E2	E2	E2	7B	E0A8	E6	E4	E6	E4	E4	E6	E4	E2	BA	F0D8	E6	E6	E6	E6	E6	E6	E4	E2	E2	F2	
EA40	E2	E2	E2	E2	E4	E6	E6	86	E0B8	E6	E6	E6	E4	E4	E3	E3	E5	CB	F0E0	E2	E2	E2	E2	E6	E5	E5	E3	E3	E8	
EA48	E6	E6	E4	E5	E3	E4	E6	9A	E0C0	E3	E3	E3	E5	E5	E5	E5	E5	D0	F0E8	E3	E5	E3	E3	E3	E5	E5	E5	E5	F8	
EA50	E2	E4	E6	E3	E3	E5	E5	9D	E0C8	E3	E3	E3	E6	E6	E4	E4	E6	D9	F0F0	E3	E3	E3	E3	E4	E4	E4	E4	E4	FC	
EA58	E3	E3	E2	E4	E6	E6	E6	A6	E0D0	E4	E4	E6	E4	E6	E4	E2	E2	E0	F0F8	E6	E6	E4	E4	E4	E4	E6	E6	E6	74	
EA60	E4	E3	E3	E5	E3	E4	E6	BE	E0D8	E2	E2	E3	E5	E3	E4	E3	E4	E0	F100	E6	E6	E6	E6	E4	E4	E2	E2	E2	15	
EA68	E4	E2	E4	E6	E3	E3	E5	C4	E0E0	E4	E4	E4	E4	E3	E4	E3	E3	EB	F108	E2	E2	E2	E2	E2	E3	E3	E3	E3	0E	
EA70	E5	E3	E3	E2	E2	E4	E6	CB	E0E8	E5	E3	E3	E3	E5	E5	E3	E3	F6	F110	E5	E3	E2	E2	E2	E2	E3	E3	E3	18	
EA78	E6	E4	E3	E5	E6	E4	E2	D4	E0F0	E3	E3	E6	E6	E4	E4	E6	E6	04	F118	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	E5	31	
EA80	E2	E2	E2	E2	E4	E6	E6	DA	E0F8	E4	E6	E6	E4	E4	E6	E4	E2	0A	F120	E4	E4	E6	E6	E6	E6	E6	E6	E6	3D	
EA88	E4	E3	E3	E5	E5	E3	E4	E4	EA	EF00	E2	E2	E3	E5	E3	E4	E3	08	F128	E6	E6	E4	E4	E2	E2	E2	E2	E2	35	
EA90	E6	E4	E2	E4	E6	E3	E3	E5	F2	EF08	E4	E4	E4	E3	E2	E4	E3	12	F130	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	32	
EA98	E5	E5	E3	E3	E2	E4	E6	F2	EF10	E3	E5	E3	E3	E3	E5	E3	E3	1D	F138	E3	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	E2	3A	
EA00	E6	E6	E3	E5	E6	E6	E4	E2	02	EF18	E3	E6	E6	E4	E4	E6	E6	E4	2E	F140	E3	E3	E3	E3	E3	E3	E3	E3	E3	49
EA08	E2	E2	E2	E4	E6	E6	E4	E2	02	EF20	E4	E6	E6	E6	E4	E6	E6	E4	39	F148	E3	E3	E4	E4	E4	E4	E4	E4	E4	57
EA10	E3	E3	E5	E5	E5	E5	E3	0D	EF28	E2	E2	E3	E5	E3	E4	E2	E3	2F	F150	E4	E4	E2	E2	E2	E2	E2				


```

1370 LOCATE 40,I:LINPUT NU$:NUM$(A)=MID$(NU$,32,2)
1380 LOCATE 40,I:PRINT NUM$(A); " \-----";
1390 IF VAL(NUM$(A))-NU THEN 1370
1400 GOSUB 1480:IF YN=2 THEN LINE (44,16)-(70,18),
    "-",BF:GOTO 1370
1410 LINE (44,16)-(70,18),"_",BF:NU=NU-VAL(NUM$(A)):
    A=A+1:NEXT
1420 GOSUB 1480:IF YN=2 THEN LINE (44,16)-(70,18),
    "-",BF:GOTO 1360
1430 LIF=VAL(NUM$(1)):LIM=LIF:STR=VAL(NUM$(2)):AGL=
    VAL(NUM$(3))
1440 ITL=VAL(NUM$(4)):WIS=VAL(NUM$(5)):DEX=VAL(NUM$
    $(6)):MGR=VAL(NUM$(7))
1450 EPR=0:LEV=1:WEA=0:SHI=0:ARM=0:SCR=0:MAP=1:FOR
    I=1 TO 5:IRO(I)=0:NEXT
1460 GLD=100:JEW=0:MAP=1:XAD=2:YAD=2:FOR I=1 TO 8:
    MSN(I)=10:INV(I)=0:NEXT
1470 FL1=1:GOTO 1530
1480 LOCATE 44,16:PRINT " _____"
    "\n";
1490 LOCATE 44,17:PRINT " | Are you sure ( ret ) ?"
    "\n";
1500 LOCATE 44,18:PRINT " |/////////////////////////"
    "\n";
1510 PU$=INKEY$:IF PU$="" THEN 1510 ELSE IF PU$=CHR$
    (13) THEN YN=1:RETURN
1520 YN=2:RETURN
1530 LINE (9,7)-(70,18),"-",BF
1540 LOCATE 9,7:PRINT " _____";
1550 FOR I=8 TO 12:LOCATE 9,I:PRINT " |"
    "\n";
    :NEXT
1560 LOCATE 9,13:PRINT " |/////////////////////////"
    :PRINT " |"
    "\n";
1570 LOCATE 9,15:PRINT " |/////////////////////////"
    :PRINT " |"
    "\n";
1580 LOCATE 9,16:PRINT " |_____";:LOCATE 9,17:
    PRINT " |"
    "\n";
1590 LOCATE 9,18:PRINT " |/////////////////////////"
    :PRINT " |"
    "\n";
1600 IF FL2=1 THEN 1650
1610 IF MAP=MFL THEN 1650
1620 LOCATE 10,17:PRINT " Set map ";:SAD=&H6000+(
    MAP-1)*2000
1630 FOR NU1=1 TO 50:A$="":FOR NU2=0 TO 39:PE=PEEK@
    (SAD+NU2+(NU1-1)*40)
1640 A$=A$+CHR$(PE):NEXT NU2:MP1$(NU1)=A$:NEXT NU1
1650 LOCATE 10,17:ON MAP GOSUB 1670,1680,1690,1700
    ,1710,1720,1730,1740
1660 PRINT LAN$;:FL2=1:GOTO 1750
1670 LAN$=" Thiselia ":RETURN
1680 LAN$=" Acules ":RETURN
1690 LAN$=" Marthemey ":RETURN
1700 LAN$=" Seisutes ":RETURN
1710 LAN$=" Sertinaeus ":RETURN
1720 LAN$=" Kiazory ":RETURN
1730 LAN$=" Chries ":RETURN
1740 LAN$=" Tinateus ":RETURN
1750 GOSUB 2410:GOTO 1830
1760 PU$=INKEY$:IF PU$=CHR$(13) THEN 2600
1770 PU=VAL(PU$):IF PU=0 THEN 1760
1780 IF PU=2 THEN YAD=YAD+1:GOSUB 2040:GOTO 1830
1790 IF PU=4 THEN XAD=XAD-1:GOSUB 2070:GOTO 1830
1800 IF PU=6 THEN XAD=XAD+1:GOSUB 2100:GOTO 1830
1810 IF PU=8 THEN YAD=YAD-1:GOSUB 2130:GOTO 1830
1820 GOTO 1760
1830 IF XAD<1 THEN XAD=40 ELSE IF XAD>40 THEN XAD=
    1
1840 IF YAD<1 THEN YAD=50 ELSE IF YAD>50 THEN YAD=
    1
1850 MXA=XAD-2:MYA=YAD-2
1860 IF MXA<1 THEN MXA=40+MXA
1870 IF MYA<1 THEN MYA=50+MYA
1880 IF MXA>36 THEN LEA=41-MXA:LEB=5-LEA ELSE LEA=
    5:LEB=0
1890 IF MYA>46 THEN LEC=51-MYA ELSE LEC=0
1900 IF LEC<0 THEN FOR I=1 TO LEC:GOSUB 1920:NEXT
    :MYA=1-LEC
1910 FOR I=LEC+1 TO 5:GOSUB 1920:NEXT:GOTO 1940
1920 MP$(I)=MID$(MP1$(MYA+I-1),MXA,LEA)+LEFT$(MP1$
    (MYA+I-1),LEB)
1930 MP2$(I)="":FOR J=1 TO 5:MP2$(I)=MP2$(I)+STRIN
    G$(2,MID$(MP$(I),J,1)):NEXT:RETURN
1940 FOR I=1 TO 5:LOCATE 10,7+I:PRINT MP2$(I);:NEX
    T
1950 POKE@ &H232E,&H2F:POKE@ &H232F,&H2F
1960 HAD=PEEK@(&H332E):LOCATE 10,14
1970 IF MAP>3 AND MAP<8 THEN 2030
1980 IF HAD=224 THEN PRINT " Cave ":GOTO 2180
1990 IF HAD=225 THEN PRINT " Town ":GOTO 2350
2000 IF HAD=226 THEN PRINT " Plain ":MP=1:GOTO
    2370
2010 IF HAD=227 THEN PRINT " River ":MP=2:GOTO
    2370
2020 IF HAD=228 THEN PRINT " Mountain ":MP=3:GOTO
    2370
2030 PRINT " Dungeon ":MP=1:GOTO 2370
2040 PY2=PEEK@(&H337E):IF MAP>3 AND MAP<8 THEN 206
    0

```

```

2050 IF PY2=229 OR PY2=230 THEN YAD=YAD-1:GOTO 216
0 ELSE RETURN
2060 IF PY2=231 THEN YAD=YAD-1:GOTO 2160 ELSE RETU
RN
2070 PX1=PEEK@(&H332D):IF MAP>3 AND MAP<8 THEN 209
0
2080 IF PX1=229 OR PX1=230 THEN XAD=XAD+1:GOTO 216
0 ELSE RETURN
2090 IF PX1=231 THEN XAD=XAD+1:GOTO 2160 ELSE RETU
RN
2100 PX2=PEEK@(&H3330):IF MAP>3 AND MAP<8 THEN 212
0
2110 IF PX2=229 OR PX2=230 THEN XAD=XAD-1:GOTO 216
0 ELSE RETURN
2120 IF PX2=231 THEN XAD=XAD-1:GOTO 2160 ELSE RETU
RN
2130 PY1=PEEK@(&H32DE):IF MAP>3 AND MAP<8 THEN 215
0
2140 IF PY1=229 OR PY1=230 THEN YAD=YAD+1:GOTO 216
0 ELSE RETURN
2150 IF PY1=231 THEN YAD=YAD+1 ELSE RETURN
2160 LOCATE 10,17:PRINT "Can't go !";:GOSUB 2400
2170 LOCATE 10,17:PRINT LAN$;:RETURN
2180 IF MAP=1 THEN MP1=2:MP2=4:GOTO 2260
2190 IF MAP=2 THEN MP1=3:MP2=1:GOTO 2260
2200 IF MAP=3 THEN MP1=5:MP2=2:GOTO 2260
2210 IF MAP=4 THEN MP1=1:MP2=8:GOTO 2260
2220 IF MAP=5 THEN MP1=3:MP2=6:GOTO 2260
2230 IF MAP=6 THEN MP1=7:MP2=5:GOTO 2260
2240 IF MAP=7 THEN MP1=6:MP2=8:GOTO 2260
2250 IF MAP=8 THEN MP1=7:MP2=1:GOTO 2260
2260 LOCATE 42,11:PRINT "There are two cave.";
2270 LOCATE 42,12:PRINT "Do you enter the cave ?";
2280 LOCATE 42,13:PRINT "1) Left 2) Right";
2290 PU$=INKEY$:IF PU$=CHR$(13) GOSUB 2390:GOTO 17
60
2300 PU=VAL(PU$):IF PU=0 THEN 2290
2310 IF PU=1 THEN MAP=MP1:GOTO 2340
2320 IF PU=2 THEN MAP=MP2:GOTO 2340
2330 GOTO 2290
2340 LOCATE 42,17:PRINT "You enter the cave !";:FL
2=0:XAD=2:YAD=2:GOTO 1600
2350 IF TFL=1 THEN TFL=0:GOTO 1760
2360 LOCATE 42,11:PRINT "You enter the town.";:GOS
UB 2400:FLG$="T":CHAIN "MEM:ACT"
2370 IF INT(RND(1)*MSN(MAP))<2 THEN 2380 ELSE GOTO
1760
2380 SOUND 13,4:LOCATE 42,11:PRINT "You meet the m
onster.";:GOSUB 2400:SOUND 13,0:FLG$="M":CHAIN "ME
M:ACT"
2390 LINE (42,11)-(68,17)," ",BF:RETURN
2400 FOR I=0 TO 2000:NEXT:RETURN
2410 LINE (21,7)-(69,18)," ",BF:LOCATE 21,7:PRINT
"
";
2420 LOCATE 21,8:PRINTUSING "IName\& & \";NAM$
;
2430 LOCATE 21,9:PRINT " \\\\/\\\/\\\/\\\/\\\/\\\/";
2440 LOCATE 36,7:PRINT "
";
2450 LOCATE 36,8:PRINTUSING "I\Life\ ### \Gold\ ###
\Jew \ ## \";LIF;GLD;JEW;
2460 LOCATE 36,9:PRINT " \\\\/\\\/\\\/\\\/\\\/\\\/\\\/
\\\/\\\/\\\/";
2470 LOCATE 21,10:PRINT "
";
2480 LOCATE 21,11:PRINTUSING "I\Weapon\ & & \
";LEFT$(WEA$(WEA),9);
2490 LOCATE 21,12:PRINT " \\\\/\\\/\\\/\\\/\\\/\\\/";
2500 LOCATE 21,13:PRINTUSING "I\Shield\ & & \
";LEFT$(SHI$(SHI),9);
2510 LOCATE 21,14:PRINT " \\\\/\\\/\\\/\\\/\\\/\\\/";
2520 LOCATE 21,15:PRINTUSING "I\armor \ & & \
";LEFT$(ARMS$(ARM),9);
2530 LOCATE 21,16:PRINT " \\\\/\\\/\\\/\\\/\\\/\\\/";
2540 LOCATE 21,17:PRINTUSING "I\scroll\ & & \
";SCR$(SCR);
2550 LOCATE 21,18:PRINT " \\\\/\\\/\\\/\\\/\\\/\\\/";
2560 LINE (45,12)-(69,18)," ",BF
2570 LOCATE 41,10:PRINT "
";
2580 FOR I=11 TO 17:LOCATE 41,I:PRINT "I
";NEXT
2590 LOCATE 41,18:PRINT " \\\\/\\\/\\\/\\\/\\\/\\\/
\\\/\\\/";:RETURN
2600 LOCATE 42,11:PRINT "----- Camp -----
--";
2610 LOCATE 42,13:PRINT "1) Status 2) Inventor
y ";
2620 LOCATE 42,14:PRINT "3) Equip 4) Use magi
c ";
2630 LOCATE 42,15:PRINT "5) Save 6) Die
";
2640 LOCATE 42,17:PRINT "Hit [1] - [6] key !";
2650 PU$=INKEY$:IF PU$=CHR$(13) GOSUB 2390:GOTO 17
60
2660 PU=VAL(PU$):IF PU=0 THEN 2650
2670 ON PU GOTO 2690,2820,3130,3300,3390,3450

```



```

2680 GOTO 2650
2690 LINE (21,10)-(69,18),"-",BF
2700 LOCATE 21,10:PRINT "
";
2710 LOCATE 21,11:PRINTUSING "IStr \ ### \Int \ ##
# \Dex \ ### \";STR;ITL;DEX;
2720 LOCATE 21,12:PRINT "t////////+////////+////////+
/////////";
2730 LOCATE 21,13:PRINTUSING "IAGl \ ### \Wis \ ##
# \Mgr \ ### \";AGL;WIS;MGR;
2740 LOCATE 21,14:PRINT "t////////+////////+////////+
/////////";
2750 LOCATE 21,15:PRINTUSING "ILEv \ ### \Exp \ ##
# \Lim \ ### \";LEV;EPR;LIM;
2760 LOCATE 21,16:PRINT "t////////+////////+////////+
/////////";
2770 LOCATE 21,17:PRINT "I Hit [ return ] key
!";
2780 LOCATE 21,18:PRINT "t////////+////////+////////+
/////////";
2790 PU$=INKEY$:IF PU$=CHR$(13) THEN 2810
2800 GOTO 2790
2810 GOSUB 2410:GOTO 2600
2820 LINE (21,7)-(69,18),"-",BF
2830 LOCATE 21,7:PRINT "
";
2840 LOCATE 21,8:PRINTUSING "IWeapon\1\ &
&\2\ & \";WEA$(IRO(1));WEA$(IRO(2
));
2850 LOCATE 21,9:PRINT "t////////+////////+////////+
/////////";
2860 LOCATE 21,10:PRINTUSING "I \3\ &
&\";WEA$(IRO(3));
2870 LOCATE 21,11:PRINT "t////////+////////+////////+
/////////";
2880 LOCATE 21,12:PRINTUSING "IShield\1\ &
&\2\ & \";SHI$(IRO(4));SHI$(IRO(
5));
2890 LOCATE 21,13:PRINT "t////////+////////+////////+
/////////";
2900 LOCATE 21,14:PRINTUSING "IArmor \1\ &
&\";ARM$(ARM);
2910 LOCATE 21,15:PRINT "t////////+////////+////////+
/////////";
2920 LOCATE 21,16:PRINT "
";
2930 LOCATE 21,17:PRINT "I Hit [ return ]
key !";
2940 LOCATE 21,18:PRINT "t////////+////////+////////+
/////////";
2950 PU$=INKEY$:IF PU$=CHR$(13) THEN 2970
2960 GOTO 2950
2970 LINE (21,7)-(69,18),"-",BF
2980 LOCATE 21,7:PRINT "
";
2990 LOCATE 21,8:PRINTUSING "IInventory\1\ &
&\2\ & \";SCR$(INV(1));SCR$(INV(2));
3000 LOCATE 21,9:PRINT "t////////+////////+////////+
/////////";
3010 LOCATE 21,10:PRINTUSING "I3\ & &\4\ &
&\";SCR$(INV(3));SCR$(INV(4));
3020 LOCATE 21,11:PRINT "t////////+////////+////////+
/////////";
3030 LOCATE 21,12:PRINTUSING "I5\ & &\6\ &
&\";SCR$(INV(5));SCR$(INV(6));
3040 LOCATE 21,13:PRINT "t////////+////////+////////+
/////////";
3050 LOCATE 21,14:PRINTUSING "I7\ & &\8\ &
&\";SCR$(INV(7));SCR$(INV(8));
3060 LOCATE 21,15:PRINT "t////////+////////+////////+
/////////";

```

●リスト5 "ACT"

```

1000 TFL=1:IF FLG$="M" THEN 2580 ELSE IF MAP=8 THE
N 2620
1010 GOSUB 2370:LOCATE 42,11:PRINT "----- Tow
n -----";
1020 LOCATE 42,13:PRINT "1)Castle 2)Temple";
1030 LOCATE 42,14:PRINT "3)Ironware 4)Scroll";
1040 LOCATE 42,15:PRINT "5)Hospital";
1050 LOCATE 42,17:PRINT "Push [1]-[5] key !";
1060 PU$=INKEY$:IF PU$=CHR$(13) THEN 2320
1070 PU=VAL(PU$):IF PU=0 OR PU>5 THEN 1060
1080 ON PU GOTO 1100,1240,1410,2010,2260
1090 GOTO 1070
1100 GOSUB 2370:LOCATE 42,11:PRINT "----- Cast
le -----";
1110 LOCATE 42,13:PRINT "There are King & Queen.";
1120 LOCATE 42,14:PRINT "How many Jewel";
1130 LOCATE 50,15:PRINT "do you present ?";
1140 LOCATE 42,17:INPUT "Input number ";PRE
1150 IF PRE<JEW THEN LOCATE 55,17:PRINT "
\";GOTO 1140
1160 JEW=JEW-PRE:LOCATE 65,8:PRINTUSING " ## ";JEW
;

```

```

3070 LOCATE 21,16:PRINT "
";
3080 LOCATE 21,17:PRINT "I Hit [ return ]
key !";
3090 LOCATE 21,18:PRINT "t////////+////////+////////+
/////////";
3100 PU$=INKEY$:IF PU$=CHR$(13) THEN 3120
3110 GOTO 3100
3120 GOSUB 2410:GOTO 2600
3130 GOSUB 2390:LOCATE 42,11:PRINT "What do you eq
uip ?";
3140 LOCATE 42,13:PRINT "1) Weapon 2) Shield ";
3150 LOCATE 42,14:PRINT "3) Scroll ";
3160 PU$=INKEY$:IF PU$=CHR$(13) GOSUB 2390:GOTO 26
00
3170 PU=VAL(PU$):IF PU=0 THEN 3160
3180 ON PU GOTO 3200,3230,3260
3190 GOTO 3180
3200 GOSUB 2390:LOCATE 42,11:PRINT "Push [1]-[3] k
ey !";
3210 PU=VAL(INKEY$):IF PU=0 OR PU>3 THEN 3210
3220 WEA=IRO(PU):GOTO 3290
3230 GOSUB 2390:LOCATE 42,11:PRINT "Push [1]-[2] k
ey !";
3240 PU=VAL(INKEY$):IF PU=0 OR PU>2 THEN 3240
3250 SHI=IRO(PU+3):GOTO 3290
3260 GOSUB 2390:LOCATE 42,11:PRINT "Push [1]-[8] k
ey !";
3270 PU=VAL(INKEY$):IF PU=0 OR PU=9 THEN 3270
3280 SCR=INV(PU)
3290 GOSUB 2410:GOTO 3130
3300 GOSUB 2390:SCR=0:LOCATE 42,11:PRINT "Push [1]
-[8] key !";
3310 PU=VAL(INKEY$):IF PU=0 OR PU>9 THEN 3310
3320 IF INV(PU)=3 THEN INV(PU)=0:GOTO 3350
3330 IF INV(PU)=6 THEN INV(PU)=0:GOTO 3360
3340 LOCATE 42,17:PRINT "Don't use magic !";GOSUB
2400:GOSUB 2390:GOTO 2600
3350 LOCATE 42,13:PRINT "Use Cure magic !";GOSUB
2400:LIF=LIF+INT(4*(ITL+WIS)/25):GOTO 3370
3360 LOCATE 42,13:PRINT "Use Treat magic !";GOSUB
2400:LIF=LIF+INT(10*(ITL+WIS)/25):GOTO 3370
3370 IF LIF>LIM THEN LIF=LIM
3380 LOCATE 42,15:PRINT "Your Life =";LIF;GOSUB 2
400:GOSUB 2410:GOTO 2600
3390 GOSUB 2390:LOCATE 42,11:PRINT "Saving charact
er !";
3395 ON ERROR GOTO 3520
3400 OPEN "O",#1,"HERO":PRINT #1,NAM$
3410 PRINT #1,LIF,LIM,STR,AGL,WIS,ITL,DEX,MGR,EPR,
LEV
3420 PRINT #1,WEA,SHI,ARM,SCR,GLD,JEW,MAP,XAD,YAD,
HF
3430 FOR I=1 TO 5:PRINT #1,IRO(I):NEXT
3440 FOR I=1 TO 8:PRINT #1,MSN(I),INV(I):NEXT:CLOS
E:GOTO 2600
3450 GOSUB 2390:LOCATE 42,11:PRINT "Are you sure ?
( ret )";
3460 PU$=INKEY$:Z=42:IF PU$="" THEN 3460
3470 IF PU$=CHR$(13) THEN LOCATE Z,13:PRINT "Try a
gain ? ( ret )";GOTO 3490
3480 GOTO 2600
3490 PU$=INKEY$:IF PU$="" THEN 3490
3500 IF PU$=CHR$(13) THEN FL1=0:FL2=0:MFL=MAP:DEA=
0:LINE (9,7)-(70,18),"-",BF:GOTO 1010
3510 CONSOLE:CLS:END
3520 LOCATE 42,14:PRINT "Set Disk or Caset Tape !"
;
3530 LOCATE 42,16:PRINT "Push ( ret ) key !"
3540 IF INKEY$=CHR$(13) GOSUB 2390:GOTO 3390 ELSE
GOTO 3540

```

```

1170 GOSUB 2360:LINE (42,13)-(68,17),"-",BF
1180 LOCATE 42,13:PRINT "Thank you, ";NAM$;
1190 GOSUB 2360:LOCATE 42,15:PRINT "Make a return
for present.";
1200 PGL=INT(RND(1)*PRE*50):GLD=GLD+PGL
1210 IF GLD>9990 THEN PGL=PGL+GLD-9990:GLD=9990
1220 LOCATE 42,16:PRINTUSING "King give you ### g
old ";PGL;
1230 GOSUB 2360:GOSUB 2340:GOTO 1010
1240 GOSUB 2370:LOCATE 42,11:PRINT "----- Temp
le -----";
1250 IF EPR>255 THEN LEV=LEV+1:GOTO 1270
1260 LOCATE 42,17:PRINT "Good luck !";GOSUB 2360:
GOTO 1010
1270 IF LEV>20 THEN LEV=20:GOTO 1340
1280 GOSUB 1330:LIM=LIM+UP:GOSUB 1330:STR=STR+UP:G
OSUB 1330:AGL=AGL+UP
1290 GOSUB 1330:ITL=ITL+UP:GOSUB 1330:WIS=WIS+UP:G
OSUB 1330:DEX=DEX+UP
1300 GOSUB 1330:MGR=MGR+UP:EPR=0
1310 LOCATE 42,15:PRINT "level up !";
1320 LOCATE 42,17:PRINT "Welcome to level";LEV;GO

```



```

SUB 2360:GOTO 1010
1330 UP=INT(RND(1)*30):RETURN
1340 UPN=EPR-255:EPR=0:UP=UPN/7
1350 LIM=LIM+UP:STR=STR+UP:AGL=AGL+UP:ITL=ITL+UP:W
IS=WIS+UP:DEX=DEX+UP:MGR=MGR+UP
1360 IF LIM>990 THEN LIM=990 ELSE IF STR>990 THEN
STR=990
1370 IF AGL>990 THEN AGL=990 ELSE IF ITL>990 THEN
ITL=990
1380 IF WIS>990 THEN WIS=990 ELSE IF DEX>990 THEN
DEX=990
1390 IF MGR>990 THEN MGR=990
1400 LOCATE 42,15:PRINT "Status up !";:GOSUB 2360:
GOTO 1010
1410 GOSUB 2370:LOCATE 42,11:PRINT "----- Ironw
are -----";
1420 FOR I=1 TO 15 STEP 2:LOCATE 29,I:PRINT SPACE
$(9);:NEXT:WEA=0:SHI=0
1430 LOCATE 42,13:PRINT "1)Weapon 2)Shield 3)Arm
or";
1440 PU$=INKEY$:IF PU$=CHR$(13) THEN 1010
1450 PU=VAL(PU$):IF PU=0 OR PU>3 THEN 1440
1460 IF PU=1 THEN IRO$="weapon":GOTO 1500
1470 IF PU=2 THEN IRO$="shield":GOTO 1520
1480 IF PU=3 THEN IRO$="armor":GOTO 1540
1490 GOTO 1440
1500 GOSUB 2370:LOCATE 42,11:PRINT "----- Weap
on -----";
1510 MAX=39:X=10:F=1:GOTO 1560
1520 GOSUB 2370:LOCATE 42,11:PRINT "----- Shie
ld -----";
1530 MAX=23:X=50:F=2:GOTO 1560
1540 GOSUB 2370:LOCATE 42,11:PRINT "----- Arm
or -----";
1550 MAX=19:X=100:F=3
1560 LOCATE 42,13:PRINT "1)Sell 2)Buy";
1570 PU$=INKEY$:IF PU$="" THEN 1570
1580 IF PU$=CHR$(13) THEN 1410
1590 PU=VAL(PU$):IF PU=0 OR PU>2 THEN 1570
1600 IF PU=1 THEN 1770
1610 IF F=3 THEN IF ARM=0 THEN 1650 ELSE GOTO 1640
1620 IF F=2 THEN FOR I=4 TO 5:IF IRO(I)=0 THEN J=I
:GOTO 1650 ELSE NEXT:GOTO 1640
1630 FOR I=1 TO 3:IF IRO(I)=0 THEN J=I:GOTO 1650 E
LSE NEXT
1640 LOCATE 42,15:PRINT "You cannot have the ";IRO
$:GOSUB 2360:GOTO 1720
1650 LOCATE 42,13:PRINT "Input number (1 -);STR$(M
AX);":INPUT NUM
1660 IF NUM<1 OR NUM>MAX THEN LOCATE 66,13:PRINT "
":GOTO 1650
1670 LOCATE 42,15:IF F=1 THEN PRINT WEA$(NUM);:GOT
O 1690
1680 IF F=2 THEN PRINT SHI$(NUM);:GOTO 1690 ELSE P
RINT ARM$(NUM);
1690 YEN=INT(NUM*2.2/10+NUM)*X
1700 LOCATE 42,16:PRINT YEN;" gold. Ok ? ( ret )";
1710 PU$=INKEY$:IF PU$="" THEN 1710 ELSE IF PU$=CH
R$(13) THEN 1730
1720 LINE (42,13)-(68,17)," ",BF:GOTO 1560
1730 IF GLD<YEN GOSUB 4150:GOSUB 2360:GOTO 1720
1740 GLD=GLD-YEN:GOSUB 2340
1750 IF F=3 THEN ARM=NUM:GOTO 1720
1760 IRO(J)=NUM:GOTO 1720
1770 IF F=3 THEN IF ARM<>0 THEN 1810 ELSE GOTO 180
0
1780 IF F=2 THEN FOR I=4 TO 5:IF IRO(I)<>0 THEN 18
10 ELSE NEXT:GOTO 1800
1790 FOR I=1 TO 3:IF IRO(I)<>0 THEN 1810 ELSE NEXT
1800 LOCATE 42,15:PRINT "You don't have the ";IRO$
:GOSUB 2360:GOTO 1720
1810 IF F=3 THEN 1910
1820 IF F=2 THEN 1870
1830 LOCATE 42,13:PRINT "Push [1]-[3] key !";
1840 PU$=INKEY$:IF PU$=CHR$(13) THEN 1720
1850 PU=VAL(PU$):IF PU<1 OR PU>3 THEN 1840
1860 NUM=IRO(PU):GOTO 1930
1870 LOCATE 42,13:PRINT "Push [1]-[2] key !";
1880 PU$=INKEY$:IF PU$=CHR$(13) THEN 1720
1890 PU=VAL(PU$):IF PU=0 OR PU>2 THEN 1880
1900 NUM=IRO(PU+3):GOTO 1950
1910 NUM=ARM:LOCATE 42,13:PRINT ARM$(ARM);:GOSUB 1
970:IF YN=1 THEN 1720
1920 GLD=GLD+YEN:ARM=0:GOSUB 2340:GOTO 1720
1930 LOCATE 42,15:PRINT WEA$(NUM);:GOSUB 1970
1940 IF YN=1 THEN 1720 ELSE GLD=GLD+YEN:GOSUB 2340
:IRO(PU)=0:GOTO 1720
1950 LOCATE 42,15:PRINT SHI$(NUM);:GOSUB 1970
1960 IF YN=1 THEN 1720 ELSE GLD=GLD+YEN:GOSUB 2340
:IRO(PU+3)=0:GOTO 1720
1970 YEN=INT(NUM*2.2/10+NUM)*X/2
1980 LOCATE 42,16:PRINT YEN;" gold. Ok ? ( ret )";
1990 PU$=INKEY$:IF PU$="" THEN 1990 ELSE IF PU$=CH
R$(13) THEN YN=0:RETURN
2000 YN=1:RETURN
2010 GOSUB 2370:LOCATE 42,11:PRINT "----- Sero

```

```

11 -----";
2020 LOCATE 29,17:PRINT SPACE$(9);:SCR=0:LOCATE 42
,13:PRINT "1)Sell 2)Buy";
2030 PU$=INKEY$:IF PU$=CHR$(13) THEN 1010
2040 PU=VAL(PU$):IF PU=0 OR PU>2 THEN 2030
2050 IF PU=1 THEN 2160
2060 FOR I=1 TO 8:IF INV(I)=0 THEN FR=I:GOTO 2090
2070 NEXT:LOCATE 42,15:PRINT "You cannot have the
scroll.";:GOSUB 2360
2080 LINE (42,13)-(68,17)," ",BF:GOTO 2020
2090 LOCATE 42,13:PRINT "Input number (1 - 9) ";:I
NPUT NUM
2100 IF NUM<1 OR NUM>9 THEN LOCATE 66,13:PRINT "
":GOTO 2090
2110 LOCATE 42,15:PRINT SCR$(NUM);:YEN=INT(NUM*3/1
0+NUM)*20
2120 LOCATE 42,16:PRINT YEN;" gold. Ok ? ( ret )";
2130 PU$=INKEY$:IF PU$="" THEN 2130
2140 IF PU$=CHR$(13) THEN 2150 ELSE GOTO 2080
2150 IF GLD<YEN GOSUB 4150:GOSUB 2360:GOTO 2080 E
LSE GLD=GLD-YEN:GOSUB 2340:INV(FR)=NUM:GOTO 2080
2160 FOR I=1 TO 8:IF INV(I)<>0 THEN 2180
2170 NEXT:LOCATE 42,15:PRINT "You don't have the a
scroll.";:GOSUB 2360:GOTO 2080
2180 LOCATE 42,13:PRINT "Push [1]-[8] key !";
2190 PU$=INKEY$:IF PU$=CHR$(13) THEN 2080
2200 PU=VAL(PU$):IF PU<1 OR PU>8 THEN 2190
2210 LOCATE 42,15:PRINT SCR$(INV(PU));:YEN=INT(INV
(PU)*3/10+INV(PU))*10
2220 LOCATE 42,16:PRINT YEN;" gold. Ok ? ( ret )";
2230 PU$=INKEY$:IF PU$="" THEN 2230
2240 IF PU$=CHR$(13) THEN 2250 ELSE GOTO 2080
2250 GLD=GLD+YEN:GOSUB 2340:INV(PU)=0:GOTO 2080
2260 GOSUB 2370:LOCATE 42,11:PRINT "----- Hospi
tal -----";
2270 YEN=LIM-LIF:LOCATE 42,13:PRINT YEN;" gold. Ok
? ( ret )";
2280 PU$=INKEY$:IF PU$="" THEN 2280 ELSE IF PU$=CH
R$(13) THEN 2300
2290 GOTO 2280
2300 IF GLD<YEN GOSUB 4150:GOSUB 2360:GOSUB 2340:G
OTO 1010
2310 LOCATE 42,15:PRINT "Good luck !";:LIF=LIM:LOC
ATE 43,8:PRINTUSING "###";LIF:GLD=GLD-YEN:GOSUB 2
360:GOSUB 2340:GOTO 1010
2320 GOSUB 2370:LOCATE 42,17:PRINT "You go out the
town.";
2330 GOSUB 2360:CHAIN "MEM:SYS"
2340 IF GLD<9990 THEN GLD=9990
2350 LOCATE 53,8:PRINTUSING "#### ";GLD;:RETURN
2360 FOR P=0 TO 2000:NEXT:RETURN
2370 LINE (42,11)-(68,17)," ",BF:RETURN
2380 LINE (21,7)-(70,18)," ",BF
2390 LOCATE 21,8:PRINTUSING "i & \";NAM$;
2400 LOCATE 21,7:PRINT " ";:LOCATE 21,9
:PRINT " \\\\\\\\\\\\\\\\\";
2410 LOCATE 21,10:PRINT " ";:GOSUB 4060
2420 LOCATE 21,12:PRINT " \\\\\\\\\\\\\\\\\";:LOCATE 21,
13:PRINT " ";
2430 LOCATE 21,14:PRINTUSING "i & \";SCR$(S
CR);
2440 LOCATE 21,15:PRINT " \\\\\\\\\\\\\\\\\";:LOCATE 21,
16:PRINT " ";
2450 LOCATE 21,17:PRINT "i \";:LOCATE 21,
18:PRINT " \\\\\\\\\\\\\\\\\";
2460 LOCATE 33,7:PRINT " ";
2470 LOCATE 33,8:PRINTUSING "i<<<< & \
>>>>";MOS$(MN);
2480 LOCATE 33,9:PRINT " \\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\";
2490 LOCATE 33,10:PRINT " ";:FOR I=12
TO 16 STEP 2
2500 LOCATE 33,I:PRINT "t+//+//+//+//";:NEXT:GOSUB
4070
2510 LOCATE 33,18:PRINT " \\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\";
2520 LOCATE 46,10:PRINT " ";:FOR I=11
TO 17
2530 LOCATE 46,I:PRINT "i \";:NEXT
2540 LOCATE 46,18:PRINT " \\\\\\\\\\\\\\\\\";
2550 LOCATE 59,8:PRINT " ";:FOR I=9 TO 1
7
2560 LOCATE 59,I:PRINT "i \";:NEXT
2570 LOCATE 59,18:PRINT " \\\\\\\\\\\\\\\\\";:RETURN
2580 MN=INT(RND(1)*5)+1+(MAP-1)*5:MNN=INT(RND(1)*M
OS(MN,3))+1
2590 RESTORE 2600:FOR I=1 TO MNN:MS(I)=MOS(MN,0):R
EAD X,Y:MX(I)=X:MY(I)=Y:NEXT
2600 DATA 63,10,65,10,63,16,65,16,61,10,67,10,61,1
6,67,16
2610 M$="":GOTO 2640
2620 MN=40:MNN=1:MS(1)=500:MOS(MN,1)=250:MOS(MN,2)
=250:MX(1)=64:MY(1)=10:MOS$(MN)="Enevil"
2630 IF WEA=40 AND SHI=24 AND ARM=20 THEN M$="* E
LSE M$="
2640 DE1=DEX:MIR=0:YX=64:YY=13:GOSUB 2380

```



```

2650 LOCATE YX,YY:PRINT "#";
2660 FOR I=1 TO MNN:LOCATE MX(I),MY(I):PRINT M$;:N
EXT
2670 LOCATE 22,17:PRINT "Action ?";
2680 PU$=INKEY$:IF PU$=CHR$(13) THEN 3050
2690 PU=VAL(PU$):IF PU=2 THEN X=0:Y=1:GOTO 2750
2700 IF PU=4 THEN X=-1:Y=0:GOTO 2750
2710 IF PU=5 GOSUB 3840:GOTO 3130
2720 IF PU=6 THEN X=1:Y=0:GOTO 2750
2730 IF PU=8 THEN X=0:Y=-1:GOTO 2750
2740 GOTO 2680
2750 A$=CHARACTER$(YX+X,YY+Y):IF A$="X" THEN 2800
2760 IF A$=" " THEN 2780
2770 LOCATE 22,17:PRINT "You flee !";:GOSUB 2360:G
OTO 3830
2780 LOCATE YX,YY:PRINT " ";YX=YX+X:YY=YY+Y:LOCAT
E YX,YY:PRINT "#";
2790 GOSUB 3840:GOTO 3130
2800 FOR I=1 TO MNN:IF MX(I)=YX+X THEN IF MY(I)=YY
+Y THEN 2820
2810 NEXT
2820 MSS=I:SC=INT(RND(1)*AGL+1)-MOS(MN,2)
2830 HI=INT(RND(1)*STR/5)+INT(WEA^2/10+WEA)+1
2840 LOCATE 22,17:PRINT "Attack !";:GOSUB 2360:GOS
UB 3840
2850 IF SC<1 THEN 3000
2860 SOUND 13,9:LOCATE 47,11:PRINT "Hit -";HI;:MS(
MSS)=MS(MSS)-HI
2870 IF MS(MSS)>0 GOSUB 4070:GOSUB 2360:GOSUB 3850
:GOTO 3130
2880 LOCATE MX(MSS),MY(MSS):PRINT " ";:MX(MSS)=0:M
Y(MSS)=0:MS(MSS)=0:GOSUB 4070
2890 LOCATE 22,17:PRINT "Dead !";:GOSUB 2360:GOSUB
3840
2900 IF FLG$="T" THEN 3880
2910 EUP=INT((MOS(MN,2)+MOS(MN,1))/LEV^1.5):GUP=IN
T(RND(1)*MOS(MN,4))
2920 JUP=INT(RND(1)*10)-8:IF JUP<1 THEN JUP=0
2930 LOCATE 47,13:PRINT EUP;"Exp.";:EPR=EPR+EUP
2940 LOCATE 48,14:PRINT "Get -";GUP;:GLD=GLD+GUP
2950 LOCATE 52,15:PRINT "-";JUP;:JEW=JEW+JUP
2960 IF EPR>990 THEN EPR=990
2970 IF GLD>9990 THEN GLD=9990
2980 IF JEW>99 THEN JEW=99
2990 GOSUB 3020:GOTO 3130
3000 LOCATE 22,17:PRINT "Miss !";:SOUND 13,4:GOSUB
2360
3010 GOSUB 3840:GOTO 3130
3020 FOR I=1 TO MNN:IF MS(I)<>0 GOSUB 4070:GOSUB 2
360:GOSUB 3850:RETURN
3030 NEXT:LOCATE 22,17:PRINT "You win !";:MSN(MAP)
=MSN(MAP)+1
3040 GOSUB 2360:GOSUB 3840:GOSUB 3850:GOTO 3420
3050 ON SCR GOSUB 3100,3110,3120,3100,3110,3120,31
00,3110,3120
3060 IF SCR=0 GOSUB 3840:GOTO 3130
3070 FOR K=1 TO 8:IF INV(K)<>SCR THEN NEXT
3080 SOUND 13,4:LOCATE 22,17:PRINT "Use magic.";:G
OSUB 2360
3090 INV(K)=0:SCR=0:LOCATE 22,14:PRINT SPACE$(10);
:GOSUB 3840:GOTO 3130
3100 DEL=DEX:DEX=DEX+INT(SCR*(ITL+WIS)/LEV):RETURN
3110 MIR=INT(SCR*(ITL+WIS)/25):RETURN
3120 RETURN
3130 FOR J=1 TO MNN:IF MS(J)=0 THEN 3210
3140 LOCATE 47,11:PRINT "Action -";J;:GOTO 3330
3150 IF RND(1)>.5 THEN XI=SGN(MX(J)-YX):Y1=0 ELSE
XI=0:Y1=SGN(MY(J)-YY)
3160 A$=CHARACTER$(MX(J)-X1,MY(J)-Y1):IF A$="X" TH
EN 3210
3170 IF A$="X" THEN 3220 ELSE IF A$=" " THEN 3190
3180 LOCATE MX(J),MY(J):PRINT M$;:GOTO 3210
3190 LOCATE MX(J),MY(J):PRINT " ";:MX(J)=MX(J)-X1:
MY(J)=MY(J)-Y1:GOTO 3180
3200 FOR I=1 TO 1000:NEXT
3210 NEXT:GOSUB 3850:GOTO 2670
3220 LOCATE 47,11:PRINT "Attack"
3230 ES=INT(RND(1)*DEX/5)+INT(SHI^2/10+SHI)+INT(AR
M^2/10+ARM)*2-MOS(MN,2)*2
3240 HI=INT(RND(1)*MOS(MN,1))+1
3250 IF ES>0 THEN LOCATE 47,13:PRINT "Miss !";:SOU
ND 13,4:GOSUB 2360:GOSUB 3850:GOTO 3210
3260 SOUND 13,9:LOCATE 47,13:PRINT "DMA -";HI;:LIF
=LIF-HI:IF LIF<1 THEN LIF=0
3270 IF LIF=0 THEN GOSUB 4060:GOSUB 4110:LOCATE 47
,11:PRINT "You dead !";:GOSUB 2360:GOTO 3290
3280 GOSUB 4060:GOSUB 2360:GOSUB 3850:GOTO 3210
3290 FOR I=1 TO 8:IF INV(I)=9 THEN 3310
3300 NEXT:DEA=1:GOTO 3830
3310 LIF=LIM:INV(I)=0:LOCATE 47,13:PRINT "You revi
val !";:GOSUB 2360
3320 LOCATE 47,17:PRINT "But, burned scroll.";:GOS
UB 2360:GOTO 3830
3330 IF MAP=1 OR MAP=2 OR MAP=3 OR MAP=6 THEN 3150
3340 IF RND(1)>.5 THEN 3150
3350 LOCATE 47,11:PRINT "Magic -";J;:GOSUB 2360

3360 HI=INT(RND(1)*(MOS(MN,1)-MGR/5))
3370 HI=HI-MIR:IF HI>0 THEN 3260
3380 HI=ABS(HI):LOCATE 47,13:PRINT "Rebound !";:LO
CATE 47,15:SOUND 13,9:PRINT "Hit -";HI;
3390 MS(J)=MS(J)-HI:IF MS(J)>0 THEN GOSUB 4070:GOS
UB 2360:GOSUB 3850:GOTO 3210
3400 LOCATE MX(J),MY(J):PRINT " ";:MS(J)=0:MX(J)=0
:MY(J)=0
3410 LOCATE 22,17:PRINT "Dead !";:GOSUB 2360:GOSUB
3840:GOSUB 3020:GOTO 3210
3420 IF MN<>27 THEN 3460 ELSE IF HF=3 THEN 3830
3430 IF HF=2 THEN FO=20:HF=3:GOTO 3500
3440 IF HF=1 THEN FO=24:HF=2:GOTO 3570
3450 FO=40:HF=1:GOTO 3710
3460 IF RND(1)>.1 THEN 3830 ELSE GOSUB 4110
3470 IF RND(1)>.4 THEN 3700
3480 IF RND(1)>.2 THEN 3560
3490 FO=INT(RND(1)*MAP*3)-4:IF FO<1 THEN FO=1
3500 GOSUB 3860:LOCATE 47,12:PRINT ARM$(FO);
3510 LOCATE 47,13:PRINT "Equip ? ( ret )";
3520 PU$=INKEY$:IF PU$=" " THEN 3520
3530 IF PU$=CHR$(13) THEN 3550
3540 GOTO 3830
3550 ARM=FO:GOTO 3830
3560 FO=INT(RND(1)*MAP*3):IF FO<1 THEN FO=1
3570 GOSUB 3860:LOCATE 47,12:PRINT SHI$(FO);
3580 SHI=0:LOCATE 47,13:PRINT "Keep ? ( ret )";
3590 PU$=INKEY$:IF PU$=" " THEN 3590
3600 IF PU$=CHR$(13) THEN 3620
3610 GOTO 3830
3620 FOR I=4 TO 5:IF IRO(I)=0 THEN IRO(I)=FO:GOTO
3830 ELSE NEXT
3630 LOCATE 47,15:PRINT "What do you leave ?";
3640 LOCATE 47,16:PRINT "Push [1]-[2] key !";
3650 PU=VAL(INKEY$):IF PU=0 OR PU>2 THEN 3650
3660 LOCATE 47,16:PRINT SHI$(IRO(PU+3));:GOSUB 369
0
3670 PU$=INKEY$:IF PU$=" " THEN 3670
3680 IF PU$=CHR$(13) THEN IRO(PU+3)=FO:GOTO 3830 E
LSE GOSUB 3870:GOTO 3580
3690 LOCATE 47,17:PRINT "Ok ? ( return )";:RETURN
3700 FO=INT(RND(1)*MAP*5):IF FO<1 THEN FO=1
3710 GOSUB 3860:LOCATE 47,12:PRINT WEA$(FO);:";
3720 WEA=0:LOCATE 47,13:PRINT "Keep ? ( ret )";
3730 PU$=INKEY$:IF PU$=" " THEN 3730
3740 IF PU$=CHR$(13) THEN 3760
3750 GOTO 3830
3760 FOR I=1 TO 3:IF IRO(I)=0 THEN IRO(I)=FO:GOTO
3830 ELSE NEXT
3770 LOCATE 47,15:PRINT "What do you leave ?";
3780 LOCATE 47,16:PRINT "Push [1]-[3] key !";
3790 PU=VAL(INKEY$):IF PU=0 OR PU>3 THEN 3790
3800 LOCATE 47,16:PRINT WEA$(IRO(PU));:GOSUB 3690
3810 PU$=INKEY$:IF PU$=" " THEN 3810
3820 IF PU$=CHR$(13) THEN IRO(PU)=FO:GOTO 3830 ELS
E GOSUB 3870:GOTO 3720
3830 DEX=DEL:FOR I=1 TO 8:MS(I)=0:NEXT:CHAIN "MEM:
SYS"
3840 LOCATE 22,17:PRINT SPACE$(10);:RETURN
3850 LINE (47,11)-(57,17)," ",BF:RETURN
3860 LOCATE 47,11:PRINT "You find -":RETURN
3870 LINE (47,13)-(68,17)," ",BF:RETURN
3880 LINE (9,7)-(70,18)," ",BF:LINE (11,8)-(68,17)
," ",BF
3890 LOCATE 11,8:PRINT "r";:LINE (12,8)-(67,8),"-"
:LOCATE 68,8:PRINT "-";
3900 LINE (68,9)-(68,16),"":LOCATE 68,17:PRINT "r"
;:LINE (67,17)-(12,17),"/"
3910 LOCATE 11,17:PRINT "r";:LINE (11,16)-(11,9),"
"
3920 LOCATE 10,7:PRINT "~~~~~";
3930 LOCATE 10,8:PRINT "I CONGRATULATION \";
3940 LOCATE 10,9:PRINT "~~~~~";
3950 LOCATE 47,16:PRINT "~~~~~";
3960 LOCATE 47,17:PRINT "THE END - REVENGE - \";
3970 LOCATE 47,18:PRINT "~~~~~";
3980 LOCATE 13,10:PRINT "You won the field and too
k the crystal of god.";
3990 LOCATE 17,11:PRINT "The crystal shone over th
e world ...";
4000 LOCATE 17,12:PRINT "The sky is blue ... The g
rand is green ...";
4010 LOCATE 17,13:PRINT "Everybody's face shone wi
th hope ...";
4020 LOCATE 13,14:PRINT "Now, the new world starte
d from future.";
4030 LOCATE 24,15:PRINT "But this world is THE GOD
FORSAKEN WORLD ...";
4040 PU$=INKEY$:IF PU$=" " THEN 3950
4050 CONSOLE:CLS:CGEN:END
4060 LOCATE 21,11:PRINTUSING "Life\### \";LIF;:R
ETURN
4070 LOCATE 33,11:PRINTUSING "I\###\2\###\";MS(1)
;MS(2);
4080 LOCATE 33,13:PRINTUSING "I3\###\4\###\";MS(3)
;MS(4);

```



```
4090 LOCATE 33,15:PRINTUSING "15\###\6\###\";MS(5);
MS(6);
4100 LOCATE 33,17:PRINTUSING "17\###\8\###\";MS(7);
MS(8);:RETURN
4110 LOCATE 46,10:PRINT " _____"
:FOR I=11 TO 17
4120 LOCATE 46,I:PRINT "I _____\";
```

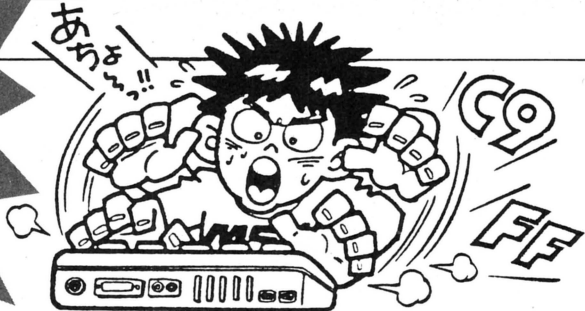
●リスト6 "OPE"

```
1000 REW:CLS:COLOR 7:CGEN 1:GOSUB 1100
1010 DIM WEA$(40),SHI$(24),ARM$(20),MOS$(40),MOS(4
0,4),MS(8),MX(8),MY(8)
1020 DIM SCR$(9),MP1$(50),MP2$(5),MSN(8),INV(8):FL
1=0:FL2=0:TFL=0:DEA=0:MFL=0
1030 RESTORE 1570:FOR W=1 TO 40:READ W1$:WEA$(W)=W
1$:NEXT W:WEA$(0)=SPACE$(16)
1040 RESTORE 1670:FOR S=1 TO 24:READ S1$:SHI$(S)=S
1$:NEXT S:SHI$(0)=SPACE$(16)
1050 RESTORE 1730:FOR A=1 TO 20:READ A1$:ARM$(A)=A
1$:NEXT A:ARM$(0)=SPACE$(16)
1060 RESTORE 1780:FOR M1=1 TO 40:READ M1$:MOS$(M1)
=M1$:FOR M2=0 TO 4
1070 READ M:MOS(M1,M2)=M:NEXT M2:NEXT M1
1080 RESTORE 1960:FOR S=1 TO 9:READ S$:SCR$(S)=S$:
NEXT S:SCR$(0)=SPACE$(9)
1090 IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 1090 ELSE GOTO 1410
1100 LINE (0,0)-(79,24),"_",BF:LINE (5,5)-(74,19),
" ",BF
1110 LINE (9,7)-(70,16)," ",BF
1120 LOCATE 4,4:PRINT "r";:LINE (5,4)-(74,4),"-":L
OCATE 75,4:PRINT "r";
1130 LINE (75,5)-(75,19)," ":LOCATE 75,20:PRINT "r";
:LINE (74,20)-(75,20)," ";
1140 LOCATE 4,20:PRINT "L";:LINE (4,19)-(4,5),"I"
1150 LOCATE 9,7:PRINT "r";:LINE (10,7)-(69,7),"r":
LOCATE 70,7:PRINT "r";
1160 LINE (70,8)-(70,15)," ":LOCATE 70,16:PRINT "r";
:LINE (69,16)-(70,16)," ";
1170 LOCATE 9,16:PRINT "L";:LINE (9,15)-(9,8)," "
1180 LOCATE 2,3:PRINT " _____";:LOCATE 2,4
:PRINT "I LOGIN SOFT \";
1190 LOCATE 2,5:PRINT "L ///////////////";
1200 LOCATE 48,19:PRINT " ///////////////
/////////////////";
1210 LOCATE 48,20:PRINT "I COPYRIGHT (C) 1986 <ASC
II> \";
1220 LOCATE 48,21:PRINT "r ///////////////
/////////////////";
1230 LOCATE 27,6:PRINT "r ///////////////
/////////////////";
1240 LOCATE 27,7:PRINT "I THE GODFORSAKEN WORLD \";
1250 LOCATE 27,8:PRINT "r ///////////////
/////////////////";
1260 LOCATE 12,9:PRINT " _____";
1270 LOCATE 12,10:PRINT "I EPISODE 2 \";
1280 LOCATE 12,11:PRINT "r ///////////////
/////////////////";
1290 LOCATE 25,10:PRINT "r ///////////////";:LOCATE 25
,11:PRINT "I REVENGE \";
1300 LOCATE 25,12:PRINT "r ///////////////";
1310 LOCATE 43,10:PRINT " _____
_____/";
1320 LINE (72,11)-(72,16)," ":LOCATE 72,17:PRINT "
r";:LINE (71,17)-(71,16),"r"
1330 LOCATE 43,17:PRINT "r";
1340 LOCATE 43,11:PRINT "I Game Design
";
1350 LOCATE 43,12:PRINT "I Programming ... SHI
NGO ";
1360 LOCATE 43,13:PRINT "I
";
1370 LOCATE 43,14:PRINT "I Role playing g
ame ";
1380 LOCATE 43,15:PRINT "I
";
1390 LOCATE 43,16:PRINT "I SHINGO Soft Library No
.01 ";
1400 RETURN
1410 LINE (0,0)-(79,24),"_",BF:LINE (5,3)-(74,21),
" ",BF
1420 LINE (7,4)-(72,20)," ",BF
1430 LOCATE 4,2:PRINT "r";:LINE (5,2)-(74,2),"-":L
OCATE 75,2:PRINT "r";
1440 LINE (75,3)-(75,21)," ":LOCATE 75,22:PRINT "r";
:LINE (74,22)-(75,22)," ";
1450 LOCATE 4,22:PRINT "L";:LINE (4,21)-(4,3),"I"
1460 LOCATE 7,4:PRINT "r";:LINE (8,4)-(71,4),"r":L
OCATE 72,4:PRINT "r";
1470 LINE (72,5)-(72,19)," ":LOCATE 72,20:PRINT "r";
:LINE (71,20)-(72,20)," ";
1480 LOCATE 7,20:PRINT "L";:LINE (7,19)-(7,5)," "
1490 LOCATE 2,1:PRINT " _____";
1500 LOCATE 2,2:PRINT "I THE GODFORSAKEN WORLD \";
```

```
:NEXT
4130 LOCATE 46,18:PRINT "r ///////////////
/////////////////";
4140 FOR I=8 TO 9:LOCATE 59,I:PRINT STRING$(11,"_
");:NEXT:RETURN
4150 LOCATE 42,17:PRINT "Not enough !";:RETURN
```

```
1510 LOCATE 2,3:PRINT "r ///////////////
/////////////////";
1520 LOCATE 64,21:PRINT "r ///////////////";:LOCATE 6
4,22:PRINT "I LOGIN SOFT \";
1530 LOCATE 64,23:PRINT "r ///////////////";
1540 LOCATE 33,3:PRINT "r ///////////////";:LOCATE 33,
4:PRINT "I REVENGE \";
1550 LOCATE 33,5:PRINT "r ///////////////";
1560 CONSOLE 7,12,9,62:CHAIN "MEM:SYS"
1570 DATA Digger (iron ),Digger (steel),Club
(wood ),Digger (alloy)
1580 DATA Club (iron ),Club (steel),Axe
(iron ),Club (alloy)
1590 DATA Axe (steel),Sword (iron ),Axe
(alloy),Sword (steel)
1600 DATA Big Club (wood ),Sword (alloy),Spear
(iron ),Big Club (iron )
1610 DATA Spear (steel),Bat.Axe (iron ),Spear
(alloy),Bat.Axe (steel)
1620 DATA Lance (iron ),L.Sword (iron ),Lance
(steel),L.Sword (steel)
1630 DATA Bat.Axe (alloy),D.Lance (iron ),G.Swor
d (iron ),Lance (alloy)
1640 DATA L.Sword (alloy),Gre.Axe (iron ),D.Lanc
e (steel),G.Sword (steel)
1650 DATA G.Lance (iron ),Gre.Axe (steel),G.Lanc
e (steel),D.Lance (alloy)
1660 DATA G.Sword (alloy),Gre.Axe (alloy),G.Lanc
e (alloy),H.Sword (dia )
1670 DATA Small S (wood ),Middle S (wood ),Small
S (iron ),Middle S (iron )
1680 DATA Long S (iron ),Big S (iron ),Small
S (steel),Small S (alloy)
1690 DATA Middle S (steel),Middle S (alloy),Long
S (steel),Big S (steel)
1700 DATA Long S (alloy),Double S (iron ),Big
S (alloy),Double S (steel)
1710 DATA Triple S (iron ),Double S (alloy),Triple
S (steel),Great S (iron )
1720 DATA Great S (steel),Triple S (alloy),Great
S (alloy),Holy S (dia )
1730 DATA Padded A (cloth),Padded A (leath),Plate
A (wood ),Half A (wood )
1740 DATA Full A (wood ),Padded A (steel),Plate
A (iron ),Padded A (alloy)
1750 DATA Plate A (steel),Plate A (alloy),Half
A (iron ),Chain M (iron )
1760 DATA Half A (steel),Full A (iron ),Chain
M (steel),Chain M (alloy)
1770 DATA Half A (alloy),Full A (steel),Full
A (alloy),Holy A (dia )
1780 DATA Snake,5,2,2,8,8,Eagle,10,4,5,4,5,Wolf,15
,5,7,8,10
1790 DATA Tarantula,2,7,1,6,2,Cobra,5,8,2,6,8
1800 DATA Kobold,20,5,15,8,10,Slime,100,3,5,4,20,G
oblin,25,10,15,8,20
1810 DATA Orc,30,15,20,8,30,Ogre,40,20,20,8,20
1820 DATA Zombie,100,30,25,8,15,Skeleton,80,60,50,
8,50
1830 DATA Bloodsucker,50,40,30,6,30,Gorgon,50,100,
70,2,100
1840 DATA Lizardman,100,50,40,8,70,Fire Snake,25,3
5,20,8,10
1850 DATA Fire Hawk,60,30,25,4,25,Cerberus,65,35,3
0,6,20,Ghost,100,20,10,8,15
1860 DATA Vulcan,80,60,20,4,50,Undead,150,60,80,8,
50,Medusa,100,200,100,2,150
1870 DATA Witch,80,100,50,8,100,Harpy,120,80,40,8,
40,Shaman,100,70,30,8,80
1880 DATA Giant,200,150,80,2,150,Dragon,250,250,25
0,2,250
1890 DATA Demon,150,200,100,2,150,Anaconda,100,150
,50,8,30
1900 DATA Minotaur,150,150,120,4,100,Shadow,180,10
0,150,2,200
1910 DATA Red Pawn,100,100,80,8,50,Wizard,200,200,
200,1,300
1920 DATA Black Knight,180,250,250,1,400,Baron,200
,200,200,1,500
1930 DATA Viscount,210,210,210,1,550,Count,220,220
,220,1,600
1940 DATA Marquis,230,230,230,1,650,Duke,240,240,2
40,1,700
1950 DATA King,250,250,250,1,800
1960 DATA Haze,Shield,Cure,Mist,Screen,Treat,Fog,M
irror,Revival
```


マシン語を 打ち込むには、 これが必要



MSXマシン語モニタプログラム

MSX用マシン語モニタプログラムがバージョンアップした。これからは、このモニタを利用して入力してほしい。

厳密に言うと、これはマシン語モニタ作成プログラムである。&H8300～&H84DFに置かれたマシン語プログラム"mon_A"と、&HF100～&HF2DFに置かれた"mon_B"プログラムを発生させ、カセットにセーブするためのものなのだ。とりあえず、以下の手順を実行してみよう。

①右のプログラムを入力する②デバックしたなら、RUN RETURN ③新しいカセットをデータレコーダにセット、REC状態にする④何かキーを押す⑤"mon_A"というファイル名のマシン語プログラムを自動的にセーブしてくれる⑥しばらく待つ⑦③をくり返す⑧④をくり返す⑨"mon_B"というプログラムを自動的にセーブしてくれる。⑩以上で終わり。

これで、マシン語によって作られたモニタプログラムが2つできた。このどちらかを使ってマシン語を入力すればいいわけだ。両プログラムとも機能は同じ。ただ置かれているエリアが"mon_A"は&H8300～&H84DF、"mon_B"のほうは&HF100～&HF2DFとちがっているだけ。今後、ログイン誌上でご紹介するMSXマシン語プログラムは、このいずれかを指定するので、その指示によって使いわけしてほしい。

それぞれのモニタの走らせ方は、

①NEW: CLEAR10, &H82FF(mon_Aの場合)
NEW: CLEAR10, &H[打ち込もうとするマシン語プログラムのスタートアドレスから1を引いたもの](mon_Bの場合)

それぞれ入力できたら RETURN

②BLOAD "CAS:"; R RETURN

③[F1]を押す。するとモニタは起動する。

モニタで使うコマンドは次の4つである。

●Sコマンド データを打ち込むとき使う。たとえばB000番地から入力するのならSB000とした後、RETURNとする。アドレスは[SPACE]で1つ進み、[BS]で1つ戻る。このモードから抜けたいときは、RETURNを押せばいい。

●Dコマンド メモリ内のデータをディスプレイに表示させるコマンド。B000番地からCFFF番地までの内容を見たいときは、DB000, CFFF RETURNとする。もちろんログイン仕様のチェックサム付きで表示される。

●Pコマンド メモリ内のデータをプリンタに打ち出す。書式はDコマンドと同じ。

●Bコマンド BASICに戻る。

なお、"mon_A"のプログラムは、ディスク上でも実行可である。ディスクにセーブするときには、1度カセットに落としたものをCLEAR 10, &H82FF RETURNとしたのち読み込ませて、BSAVE "ファイル名", &H8300, &H84DF, &H8300 RETURNとすればいい。ディスクにセーブされたモニタの走らせ方は、NEW: CLEAR10, &H82FF RETURN BLOAD "ファイル名", R RETURN でOKだ。

2種類のモニタプログラム、活用してくれ!

```

100 CLEAR 100, &HCFFF:DEFINT A-Z
110 SCREEN 1:GOSUB 380
120 TA=&HD000:EA=&HD23F
130 FOR I=TA TO EA STEP 16
140 CS=0
150 FOR J=0 TO 15
160 READ A$:A=VAL("&H"+A$)
170 POKE I+J,A:CS=CS+A
180 NEXT
190 READ A$:IF VAL("&H"+A$)<>CS MOD 256 THEN BEEP:PRINT:PRINT PEEK(&HF6A4)*256+PEEK(&HF6A3):"きょうか 100-200 きょうに まちかいか"
200 NEXT
210 I$="A:8300-84DF"
220 FOR I=0 TO 1
230 CLS:PRINT:PRINT"マシンご モニタ[mon_";I$;"] を
240 PRINT"セーブ"します。
250 PRINT"データレコーダを、うくおんし"ようたいにして
260 PRINT"なにか キーを おしてくた"さい...";I$=INPUT$(1)
270 PRINT:PRINT:PRINT"<NOW SAVING>"
280 DEF USR=&HD1E0:A=USR(0)
290 IF I THEN 360
300 GOSUB 380
310 FOR J=&HD000 TO &HD1DF
320 IF (PEEK(J)=&H83 OR PEEK(J)=&H84) AND (PEEK(J+1)<>&H83 AND PEEK(J+1)<>&H84) THEN POKE J,PEEK(J)+&H6E
330 NEXT
340 POKE &HD203,&HF1:POKE &HD20A,&HF2:POKE &HD23B,&H42
350 I$="B:F100-F2DF"
360 NEXT
370 PRINT:PRINT"Completed.":END
380 CLS:PRINT:PRINT"しゅく おまちな"さい...":RETURN
390 DATA 21,14,83,11,7F,F8,01,0A,00,ED,B0,21,1E,83,22,9A,66
400 DATA F3,C3,CF,00,41,3D,55,53,52,28,30,29,0D,00,CD,6C,C4
410 DATA 00,FD,21,FB,FA,3E,C3,32,B6,FF,21,DB,84,22,B7,FF,53
420 DATA CD,3B,00,11,25,83,D5,CD,D1,84,3E,5D,CD,A5,00,CD,92
430 DATA AE,00,D8,23,7E,FE,5D,28,02,18,01,23,7E,CD,8D,84,44
440 DATA FE,20,28,F7,B7,C8,FE,42,20,07,3E,C9,32,B6,FF,D1,E2
450 DATA C9,F5,CD,96,84,38,1A,F1,FE,53,CA,8B,83,F5,D5,CD,A8
460 DATA 96,84,E1,38,0C,F1,FE,44,CA,ED,83,FE,50,CA,E8,83,2F
470 DATA F5,F1,CD,00,3E,3F,CD,A5,00,C9,EB,CD,64,84,CD,98
480 DATA 84,84,3E,2D,CD,A5,00,CD,9F,00,FE,OD,C8,FE,20,20,62
490 DATA 03,23,18,E8,FE,08,20,03,2B,18,E1,CD,BB,83,38,DC,92
500 DATA CD,9F,00,CD,BB,83,38,D4,23,18,D1,CD,8D,84,CD,A5,DF
510 DATA 00,FE,47,30,17,FE,41,30,04,FE,3A,30,0F,FE,30,38,DC
520 DATA 0B,FE,41,38,02,D6,07,D6,30,ED,6F,C9,FD,7E,00,77,7E
530 DATA CD,D1,84,CD,82,83,37,C9,3E,C9,32,B6,FF,AF,32,FC,BF
540 DATA FA,CD,64,84,CD,C9,84,7D,81,E5,F5,06,08,CD,84,84,84
550 DATA F1,FD,86,00,F5,3A,FC,FA,FD,86,00,32,FC,FA,23,10,77
560 DATA EC,CD,C9,84,F1,E1,D5,11,08,00,19,D1,CD,C9,84,CD,97
570 DATA 6D,84,2B,E7,30,10,23,CD,46,84,38,0A,7D,FE,08,30,F2
580 DATA CO,CD,3D,84,18,B7,CD,3D,84,CD,D1,84,C9,CD,C9,84,B0
590 DATA 3A,FC,FA,C3,6D,84,CD,B7,00,D8,E6,02,C8,CD,58,84,99
600 DATA CD,B7,00,D8,E6,02,28,F8,06,00,10,FE,CD,B7,00,E6,E2
610 DATA 02,20,F7,C9,CD,D1,84,7C,4F,CD,6D,84,7D,CD,70,84,CB
620 DATA 0F,0F,0F,0F,F5,E6,0F,C6,30,FE,3A,38,02,C6,07,CD,28
630 DATA A5,00,F1,C9,CD,C9,84,7E,FD,77,00,18,E0,FE,61,D8,9A
640 DATA FE,7B,D0,E6,5F,C9,11,00,00,06,05,D7,CD,8D,84,FE,26
650 DATA 2C,28,24,B7,28,21,FE,41,38,03,FE,5B,3F,EB,30,06,AB
660 DATA D6,30,0E,08,18,0F,FE,47,30,0B,D6,37,29,29,29,96
670 DATA B5,6F,EB,10,D6,37,C9,B7,C9,F5,3E,20,CD,A5,00,F1,2B
680 DATA C9,3E,OD,CD,A5,00,3E,0A,C3,A5,00,33,33,C3,A2,00,01
690 DATA 3E,FF,CD,EA,00,06,0A,3E,D0,CD,2D,D2,10,F9,21,37,3F
700 DATA D2,06,06,7E,23,CD,2D,D2,10,F9,CD,F0,00,AF,CD,EA,77
710 DATA 00,21,00,83,CD,28,D2,D9,21,DF,84,CD,28,D2,D9,CD,35
720 DATA 28,D2,21,00,D0,11,E0,D1,7E,CD,2D,D2,23,B7,E5,ED,A3
730 DATA 52,E1,20,F4,CD,F0,00,C9,7D,CD,2D,2C,C5,D5,E5,11
740 DATA CD,ED,00,E1,D1,C1,C9,6D,6F,6E,5F,41,20,00,00,00,00

```

マシン語ダンプリストのチェックサムについて

ログインの誌上に掲載されているチェックサムは、アドレスを上位2バイト(上2ケタ)、下位2バイト(下2ケタ)に分け、それにつづく8つのデータをすべて加えた合計値の下位2バイト(下2ケタ)を掲載するというフォーマットを採用している。つまり、打ち込んだデータに誤りがあれば、チェックサムの値が異なってくるわけだ。下に掲載されているプログラムリストを間違いなく打ち込めば、マシン語プログラムの修正がラクに行なえるのだ。

さて、このプログラムをRUNさせると、トップアドレスとエンドアドレスを尋ねられるから、チェックサムを求めたいマシン語プログラムのアドレスを入力してくれ。その際&Hなどの16進表記は必要ない。ダイレクトに16進数を打ち込んでくれればOKだ。

このプログラムは256バイトごとのチェックサムも合わせて出力しているから活用してほしい。256バイトごとのチェックサムは、プログラムリストの一番右に表示してあるから、プログラムをチェックするときは、まず256

バイトごとのチェックサムを確かめてくれ。もし誤っていたならば、そのブロックの8バイトチェックサムを調べて、打ち込み誤りをしている個所を見つけだして、訂正すればよい。なお、256バイトごとのチェックサムは、データのみを加算となっているから注意してほしい。また、このチェックサムプログラムは、マイクロソフトBASIC

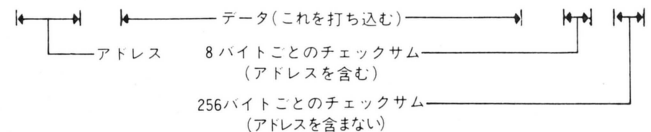
で書かれているため、マイクロソフトのBASICを採用しているマシンでは、変更点なしで動く。また、マイクロソフト以外のBASICでも、若干の変更で動作する。

ログインでは今後も、長大なマシン語ダンプリストを掲載する場合は、このチェックサムプログラムに準拠してプログラムリストを掲載していくので、このプログラムをカセットテープやディスクケットなどにセーブしておくとう便利に使えるだろう。

●マシン語ダンプリストの1例

8000	00	1B	00	64	00	91	22	53	05
8008	54	41	44	44	52	22	3B	3A	8E
8010	8D	20	0D	34	01	3A	53	41	4D
8018	F1	44	00	3A	00	6E	00	91	06
8020	22	45	4E	41	44	44	52	22	92

80E8	00	26	01	A0	00	8B	20	28	02
80F0	FF	85	28	28	41	44	F3	19	D5
80F8	29	F6	1C	00	01	29	F1	28	F6 D0



●汎用チェックサムダンププログラムリスト

```

100 PRINT"START ADDRESS :"; :GOSUB 180:SA=D
110 PRINT" END ADDRESS :"; :GOSUB 180:EA=D:AE=0
120 FOR AD=SA TO EA STEP 8 :CS=0:D=INT(AD/256):X=1:GOSUB 220
130 D=AD-INT(AD/256)*256:X=1:GOSUB 220:PRINT " ";
140 FOR A=0 TO 7:D=PEEK(AD+A):GOSUB 220:PRINT " ";:NEXT A
150 PRINT " ";;D=CS:X=1:GOSUB 220
160 IF (INT((AD+8)/256)=(AD+8)/256)+(AD>=EA) THEN D=AE:GOSUB 300:AE=0
170 PRINT:NEXT AD:END
180 INPUT A$:D=0:FOR I=1 TO LEN(A$):DT=ASC(MID$(A$,I,1))
190 IF (DT>96)*(DT<123) THEN DT=DT-32
200 DT=DT-48:IF DT>9 THEN DT=DT-7
210 D=D*16+DT:NEXT I:RETURN
220 DT=INT(D/16):GOSUB 280
230 DT=D-INT(D/16)*16:GOSUB 280
240 CS=CS+D:IF CS>255 THEN CS=CS-256
250 IF X=1 THEN X=0:GOTO 270
260 AE=AE+D:IF AE>255 THEN AE=AE-256
270 RETURN
280 DT=DT+48:IF DT>57 THEN DT=DT+7
290 PRINT CHR$(DT);:RETURN
300 PRINT " ";;GOSUB 220:RETURN

```


SUPER MIX OF GAME MUSIC

高橋俊弥

PSG1(チャンネル4)

PSG2(チャンネル5)

PSG3(チャンネル6)

FM音源1(チャンネル1)

FM音源2(チャンネル2)

FM音源3(チャンネル3)

The image displays a page of musical notation for the score of 'Super Mix of Game Music'. It consists of 11 staves, each representing a different instrument or voice part. The notation is written in a standard musical notation style, including notes, rests, and dynamic markings. The staves are arranged in a single system, with each staff having its own set of clef and key signature symbols. The music is written in a style typical of video game soundtracks, with a focus on melody and rhythm. The notation includes various musical symbols such as notes, rests, and dynamic markings. The staves are arranged in a single system, with each staff having its own set of clef and key signature symbols. The music is written in a style typical of video game soundtracks, with a focus on melody and rhythm.

The image displays a handwritten musical score on a grid of 11 staves. The notation is written in black ink and includes various musical symbols such as notes, rests, and accidentals. The score is organized into four systems, each consisting of two staves. The first system begins with a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The notation includes eighth and sixteenth notes, as well as rests. The second system continues the melody with similar rhythmic values. The third system introduces a new melodic line. The fourth system concludes the piece with a final cadence. The handwriting is clear and legible, typical of a composer's draft.

演奏データ作成のアドバイス

楽譜は上3段がPSG、下3段がFM音源。チャンネル順に並んでいないので、注意してください。また、プログラムは、原則として楽譜2小節分を1行に書いてあります。

さて、楽譜を見ると、チャンネル1や4は休符が続いている。そこでプロ

グラムでは、メロディー（主にチャンネル4や5）と同じフレーズをチャンネル1や4に演奏させ、音に厚みをもたせるようにしてある。全く同じではなく、エンベロープやオクターブを変えたり、["]コマンドでデチューンをかけたりしているのだ。これらの設定

を変えて、いろいろ工夫してみてください。

なお、ベース、ドラムの音色（音色番号68～71）は、この曲のために高橋青年が作ったもの。音色エディタを走らせて、下の表のように各パラメータの数値を設定してください。

TONE NO.68 BASS

ALG=0	FB=4	MASK=15		
	OP1	OP2	OP3	OP4
AR	31	25	30	26
DR	7	6	9	6
SR	7	6	6	8
RR	9	9	9	9
KS	1	1	2	2
ML	5	4	0	1
DT	3	3	3	3
SL	2	1	10	15
OL	36	52	23	0
EG	0	0	0	0

TONE NO.69 SNARE

ALG=4	FB=7	MASK=15		
	OP1	OP2	OP3	OP4
31	31	31	31	
2	13	20	19	
11	10	20	16	
8	12	10	12	
1	1	1	1	
0	15	0	0	
2	1	-2	3	
1	10	14	8	
0	0	0	0	
0	0	0	0	

TONE NO.70 TAM

ALG=4	FB=7	MASK=15		
	OP1	OP2	OP3	OP4
31	31	31	31	
31	13	20	19	
11	10	20	16	
8	12	10	12	
1	1	1	1	
0	0	0	0	
2	1	-2	3	
15	0	0	0	
0	0	0	0	
0	0	0	0	

TONE NO.71 BASS DRUM

ALG=5	FB=7	MASK=15		
	OP1	OP2	OP3	OP4
31	31	31	31	
20	31	20	20	
15	15	15	15	
0	0	0	0	
2	1	2	2	
0	0	0	0	
0	0	0	0	
7	7	7	7	
0	0	0	0	
0	0	0	0	

```

1 '1 T140
10 '1 R1R1
11 '2 R1R2@68V903L8EG>DC+8_2.
12 '3 @69V10L1605AAAAAACCCCCCCCAA
AAAAAACCCCCCCC
13 '4 R1R1
14 '5 R1R1
15 '6 R1R1
20 '1 R2.V8@53C4R1
21 '2 R4L48<B2.B^>C^C^A^D^A^E^F^F^
G^G^A^A^A^
22 '3 @6904A8F8F8F8L24AAFF8AAFF8@71
03A8A8A4A4R8A8
23 '4 S20.40.80.255.00.255 R1V804B4
.L32B+B-B>D4.D+D-D+D
24 '5 S20.40.80.255.00.255 R1V804F+
4.L32GFGF+A4.A+A-A+A
25 '6 "-10R1V704B4.L32B+B-B>D4.D+
D-D+D
30 '1 R1.C4
31 '2 B1R2.
32 '3 @7103C4@6904C4@71A8A8@6904L16
AAAAA24A24A24F8A24A24A24F8A4
33 '4 C+4.DCDC<B4.B+B-B+BR2.
34 '5 G+4.AGCF+A4.F+F-F+F-R2.
35 '6 C+4.DCDC<B4.B+B-B+BR2.
40 '1 @21A2_8R8L16AEA>CE1_2.
41 '2 L8AA<ARR2AAR2.
42 '3 @7103C8C8@6905F8@7103A8R405@6
9F802@71A8A4@6905F4@7102A8A8@6905F8
03@71A8
43 '4 S255.255.255.255.0.255 V8A2_8
R8L16AEA>CE1_2.
44 '5 S255.255.255.255.0.255 03V7A2
_8R8L16AEA>CE1_2.
45 '6 R1R1R2.
50 '1 R4R1
51 '2 AAR2.Q4AL16RAR8A8R8AAA>A<AA
52 '3 @7103C8C8@6905F8@7103A8R405@6
9F802@71A8A4@6905F4@7102A8A8@6905F8
03@71A8
53 '4 R4R1
54 '5 S255.255.255.255.0.255 V9R4L8
A1R16A16RAR>CED
55 '6 S255.255.255.255.0.255 >"@V8R
4L8A1R16A1GRAR>CED
60 '1 R1R1.
61 '2 ABRAR8A8R8AAA>A<AA8RAR8A8R8A
AAA>A<A>Q3A24G2E4<Q8A4.
62 '3 @7103C8C8@6905F8@7103A8R405@6
9F802@71A8A4@6905F4@7102A8A8@6905F8
03@71A8
63 '4 R1R1R2
64 '5 <A1R16A16RAR>CG S255.255.0.25
5.5.10 F+2D2R2

```

```

65 '6 <A1R16A16RAR>CG S255.255.0.25
5.5.10 F+2D2R2
70 '1 04A2_8R8L16AEA>CE2.R4
71 '2 Q4AAR2AAR4AAR2AAR4
72 '3 @6904A24A24A24C8A4@7102A8A8@6
905F803@71A8R4@6904F8@7103A803C4@69
05F4@7103C4@6905F4
73 '4 04A2_8R8L16AEA>CE2.R4
74 '5 S255.255.255.255.0.255 <A1R16A
16RAR>CED<A1R16A16RAR>CG
75 '6 S255.255.255.255.0.255 <A1R16A
16RAR>CED<A1R16A16RAR>CG
80 '1 D2_8R8D<FA>DR2@5303B4
81 '2 AAR2AAR4AAR8R203Q8L8
82 '3 @7103C8C8@6905F8@7103A8R405@6
9F802@71A8@6904F24E24D24C8F24E24D24
C8F8F803L4
83 '4 D2_8R8D<FA>DR2R4L8
84 '5 S255.255.0.255.5.10 F+2D2R2R4
L8 S255.255.255.255.0.255
85 '6 S255.255.0.255.5.10 F+2D2R2R4
L8< S255.255.255.255.0.255
90 '1 R1R1
91 '2 AGA4.RAGA4.RAGA4GF
92 '3 AAAAAA05L4AF0C30AA4
93 '4 V8<AGA4.RAGA4.RAGA4GF
94 '5 V8<EDE4.REDE4.REDE4DC
95 '6 R1R1R4
100 '1 R1R1
101 '2 G2R4GFA2.R4
102 '3 L4AAAAA05L24AF0C3A8R8@72A8
103 '4 G2R4GFA2.R4
104 '5 D2R4DCE2.R4
105 '6 R1R1
110 '1 R1R1R4
111 '2 Q4A804A8R403A8R8R4R803A8R804
A8A8R8R403
112 '3 L8A@6905A4@7103AAAAA05@69A4
03@71AAAA
113 '4 S230.240.255.255.0.50 Q6L8AG
4GGF+2_8R<AB><CBA
114 '5 S230.240.255.255.0.50 Q603L8
AG4GGF+2_8R<AB><CBA
115 '6 S230.240.255.255.0.50 Q6"-10
03L8AG4GGF+2_8R<AB><CBA
120 '1 Q6@405L8RDR<G><G>ERDR<A>
<G>GR
121 '2 L16CRR8>CRR8>CRR8>CRR8R1
122 '3 L404@70AAAAA8A8@71A@70A@71A@7
0A4A4@71
123 '4 S230.240.255.255.10.10 05RDR
<G><G>ERDR<A><G>GR
124 '5 S255.255.0.255.0.20 R1R2.R80
4G16A16
125 '6 S255.255.0.255.0.20 R1R2.R80

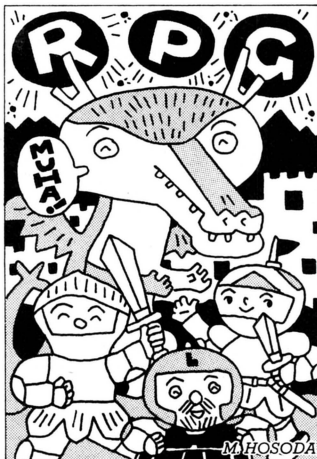
```

```

4C16D16
130 '1 R1R1
131 '2 R1R1
132 '3 R2.L2404AF0C3@69F8R1
133 '4 S255.255.0.255.0.20 >C8.D16G
2.G8G16G16G4.A-8G8A-8
134 '5 G8.A16G2.>E8E16E16E4.F8E8F8
135 '6 C8.C16C2.>C8C16C16C4.C8<B8>C
8
140 '1 R2.V1@8Q805G4>C4C4
141 '2 R2.R2.
142 '3 R2.R2.
143 '4 G2A-12G12F12G1.
144 '5 <G2V8A-12G12F12G4>C4C4
145 '6 V7R1<E-2
150 '1 D24<E-24D24_8C4<B4>C24<D-24<
C24_4.<B4A-24<A24<A-24_4R8A-4
151 '2 R4R604Q8C12<L4EFF+GAB-B
152 '3 R2.R2.R205A12A12A12
153 '4 G1.
154 '5 D4C4<B4>C2<B4A-2A-4
155 '6 R4F2R4G2R4F2
160 '1 <23V8Q6G4>C2<B8.>C16<A2.A8.B
16
161 '2 >C8.C16<BA>DFD<B>F
162 '3 @7103A4@6905A4@7103A4@6905A8
@7103A8A4@6905A4@7103A4@6905A8@7103
A8
163 '4 <G4>C2<B8.>C16<A2.A8.B16
164 '5 V7>L4CDED8.E16F2D2
165 '6 R1R4F8.E16D4C8.D16
170 '1 >C2R8C8D8.C16E2.E8.D16
171 '2 GEB-EFF+G<G
172 '3 @7103A4@6905A4@7103A4@6905A8
@7103A8A4@6905A4@7103A4@6905A8@7103
A16R16
173 '4 >C2R8C8D8.C16E2.E8.D16
174 '5 AG2F+FF+GR
175 '6 L4EB-2AA>C<BR
180 '1 C1
181 '2 R1
182 '3 @6908L32V1CDCDCDCDV2CDCDCDCD
V3CDCDCDCDV4CDCDCDCD
183 '4 C1
184 '5 E1
185 '6 G1
190 '1 R4L32CRR<CRR16C4R4
191 '2 R1R1
192 '3 V5CDCDCDCD03L16CCCCRR8V603A
1
193 '4 V8R4L32CRR<CRR16C4R4
194 '5 V8R4L32ERERERR16E4R4
195 '6 V8R4L32ERERERR16E4R4

```


ロールプレイングゲームをログイン8月号では大特集するぞ! とにかくこれまでにないおもしろさで迫っちゃうので、覚悟しておくこと!



というわけで、特集ラインナップを少々紹介すると、お待たせの最新版ウルティマV情報、ウィザードリィIV情報はじめ、話題のムーンストーンなど各社新作RPG、そしてあの東海道五十三次(比叡山編)ととっても豪華。しかもネタが多すぎて何ページの特集になるかわかんないんで、こまったこまった。そのほかパソコンサウンドパフォーマンス発表、イラストレイテッドゲーム、いよいよ本格化してきたCD-ROM最新情報と話題騒然。ログイン8月号も絶対に買って読むべしだ!

原稿募集

月刊ログインでは、よりよい誌面づくりをめざし、広く読者の皆さまに、ソフトウェア(ゲームプログラム、アプリケーションプログラムなど)、ハードウェア(簡単に作れるもの)、記事企画、アイデアなどを募集しています。あなたの自信作をログイン編集部までお送りください。また、その際には、次の事に注意してください。

- ソフトウェアを投稿するときは、カセットテープ及びディスクなど、プログラムを記録したメディアを必ず同封し、実行方法、オペレーション、使用機種を明記する。
- ハードウェア関連の投稿には、そのハードウェアの概略、回路図、データシート、製作手順をレポートにまとめ、できればハー

ドウェア自体、詳しい資料を同封する。

- 企画、アイデアの場合は、その内容についてレポート用紙になるべく具体的にまとめる。
- なお、投稿には、あなたの住所、氏名、電話番号を必ず明記してください。また整理のつごう上、投稿書類などは返却いたしかねますので、必要なものはコピーを用意しておいてください。

読者の皆さまからの、たくさんの投稿をお待ちしています。

■送り先

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株) アスキー
ログイン編集部 投稿係

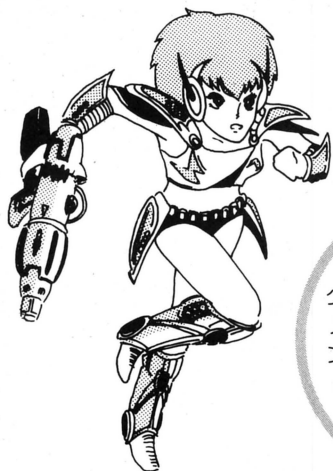
●スタッフ

発行人					家本慶一郎
編集長					小島 文隆
編集スタッフ					塩崎 剛三
金井 哲夫	数 田中富美子	暁彦	河野真太郎		
加川 良	唐木 緑	人土	樹村 頼子		
新井 創士	水科 室屋	雅一	水野 麗治		
浜井 弘一	牧子 金田一	伊東	伊東 みか		
下山 牧子	高橋久美子	渡辺 妙子	石井理恵子		
川村 篤	小島 篤	千栄	金八十男		
制作スタッフ	本間 智朗				山田 康幸
荒井 清和	田宮 上野	利幸	佐藤 香織		
編集協力	三好 啓				田辺 達也
山口 裕生	伊藤 雅敏	船田 巧			
山口 英夫	鈴木 弘明	加藤 彰洋			
斎藤 明宏	田中 芳洋	森岡 憲一			
小池 善之	篠 泰樹	土方 幸和			
深山かおり	都竹 喜寛	林 大紋			
可徳 剛	小沢 一彰	板橋 文朗			
制作協力	プロベラアート N E X T				今井 邦孝
くろふばあめ	三宅 政吉	真田 弘美			
前田実穂子	刑部 仁	真田 弘美			
山口 志乃	河奈 佳子	佐野 哲次			
松尾 礼子	川野 忠仁	大野 聡			
小松 和好					
アメリカ駐在	トム・ランドルフ				
イラスト					
伝 陽一郎	細田 雅亮	横山 宏			
川上 富也	佐久間良一	米田 裕			
もろが 卓	松本 州平	前田 実緒			
野沢 朗	土居 山本	貴嗣			
久生 紀文	大橋真樹子	石川かおる			

●広告目次

アイレム	105
イケショップ	342
AVCフタバ電機	347
エニックス	77, 78, 79
エム・アイ・エー	353
エム・エー・シー(ハミングバードソフト)	66
キャリアラボ	103
クリスタルソフト	64, 65
グレイトソフト	351
ゲーム・アーツ	58, 59, 60
ゲーム・エイド	352
光栄	89, 90, 91
工画堂スタジオ	100, 101
コスモス・コンピュータ	48, 49
コシミ	67
ザイン・ソフト	98, 99
サムシンググッド	102
システムコンピュータ	348
システムサコム	44, 45, 46, 47
システムソフト	107
JICC出版局	345
シャープ	32, 33
シャノアル	96
シンキングラビット	63
スクウェア	50, 51, 52, 53
ソニー	34, 35
辰巳出版	344
T&Eソフト	70, 71, 72, 73
デービソフト	61
テクノソフト	69
東宝	81
日本コンピュータシステム	76
日本ソフトバンク	346
日本デクスタ	94, 95
日本テレネット	82, 83, 84, 85
日本電気ホームエレクトロニクス	表2, 1
日本ファルコム	42, 43, 44, 45
ハドソン	表3
パイナッブル	350
パシフィックコンピュータバンク	340, 341
バック・イン・ビデオ	104
ビー・エヌ・エス	349
ビービーエス	40, 41
ビクター音楽産業	36, 37, 38
富士通	表4
ボーステック	54, 55, 56, 57
ボニー・ビー	86, 87, 88
ボニー	74, 75, 338, 339
マイクロキャビン	92, 93
マイクロネット	106
マイコンハウスSPS	80
メモランダム	337
ランドラムハウス	68
ログ	97

8月号は7月8日発売です。(定価480円)



MEMO RANDUM

特別企画

ゲームソフト
通信販売

特典

★メモランダムソフトは
クーポン券付き、点数により
ステキなオリジナルグッズ
プレゼント。
★メモランダムから最新
ゲームソフト情報を
お届けします。

㊦ 全国どこでも送料無料

注文No.	メーカー	品名	機種	メディア	定価
L7-01	P S K	コスモエンジェル	PC8801/2/SR/FR	5D	4,800
L7-02	P S K	コスモエンジェル	FM-7	5D	4,800
L7-03	P S K	コスモエンジェル	FM77/AV	3.5D	4,800
L7-04	P S K	ファイナルロリータ	PC8801/2/SR/FR	5D	6,800
L7-05	P S K	ファイナルロリータ	FM-7	5D	6,800
L7-06	P S K	ファイナルロリータ	FM77/AV	3.5D	6,800



ZETA

チャンピオンソフト

注文No.	機種	メディア	定価
L7-07	PC8801/2/SR/FR	5D	3,800
L7-08	FM-7	5D	3,800
L7-09	FM77/AV	3.5D	4,800

注文No.	メーカー	品名	機種	メディア	定価
L7-10	チャンピオンソフト	その後の慶子ちゃん 看護婦編	PC8801/2/SR/FR	5D	3,000
L7-11	チャンピオンソフト	その後の慶子ちゃん 看護婦編	FM7	5D	3,000
L7-12	チャンピオンソフト	その後の慶子ちゃん 看護婦編	FM77	3.5D	3,500
L7-13	マイクロネット	チャンピオンプロレス	FM7	5D	6,800
L7-14	マイクロネット	チャンピオンプロレス	FM7	T/B	4,800
L7-15	JAST	エリカ	PC8801/2/SR/FR	5D	6,800
L7-16	JAST	エリカ	FM7	T/B	4,800
L7-17	JAST	エリカ	X1/TURBO	T/B	4,800

注文No.	メーカー	品名	機種	メディア	定価
L7-18	コムバック	ラグランジュL2	FM7	T/B	4,800
L7-19	BPS	ムーンストーン	PC8801/2/SR/FR	5D	7,800
L7-20	ボーステック	レリクス	PC8801/2/SR/FR	5D	7,200
L7-21	システムソフト	SEENA	PC8801/2専用	5D	6,800
L7-22	JAST	天使達の午後番外編	PC8801/2/SR/FR	5D	3,000
L7-23	アスキー	ザ・スクリーマー	X1/TURBO	5D	7,200

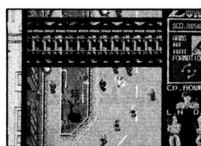


ぎゃるっぽクラブ

マイクロキャビン

注文No.	機種	メディア	定価
L7-24	PC8801/2/SR/FR	5D	6,800
L7-25	FM77/AV	3.5D	6,800

注文No.	メーカー	品名	機種	メディア	定価
L7-26	ストラットフォード	ザ・スクリーマー	PC8801/2/SR/FR	5D	7,200
L7-27	JAST	天使達の午後	PC8801/2/SR/FR	5D	6,800
L7-28	BPS	アーコン	PC8801MKII/SR/FR	5D	7,800



ファイナルゾーン

日本テレネット

注文No.	機種	メディア	定価
L7-29	PC8801MKII/SR/FR	5D	6,800

注文No.	メーカー	品名	機種	メディア	定価
L7-30	スクウェア	ブラスティー	PC8801/2/SR/FR	5D	7,900
L7-31	T & E	ハイドライド2	FM7	T/B	4,800
L7-32	T & E	ハイドライド2	X1/TURBO	T/B	4,800
L7-33	アスキー	新ベストバウト野球	PC8801/2/SR/FR	5D	6,800
L7-34	アスキー	オホーツクに消ゆ	PC8801/2/SR/FR	5D	6,800

お申し込み方法

下記の申し込み用紙にご記入のうえ現金書留にてお申し込みください。
現金受け取り後ただちに郵送いたします。

お申し込み先：〒160 東京都新宿区歌舞伎町2-9-18 ライオンズプラザ
新宿1008号 メモランダム通信販売係

★代金着払いも取り扱っております。お電話にてお問い合わせください。

メモランダム通信販売係

新宿駅東
口区役所
通り沿い

☎03-232-3244

ユーザーサポート：AM10:00～AM11:00

PM 4:00～PM 6:00

ソフト最新情報：AM11:00～PM 4:00

申し込み用紙

住所 〒		氏名	
		おでんわ	
注文No.			合計
数量	本	本	本
金額	円	円	円

MEMO RANDUM

話題の
ニューソフト
紹介

エピックス
EPYX
COMPUTER SOFTWARE

SUMMER GAMES™

サマー・ゲームズ

先月号で紹介した“EPYX (エピックス)”の

サマー・ゲームズが、もう発売される。

アメリカン・ハイ・グレードの名に恥ない、

美しいグラフィックス、スムーズな動き、

徹底的に凝ったゲーム内容。

もうじっとしてはいられない。

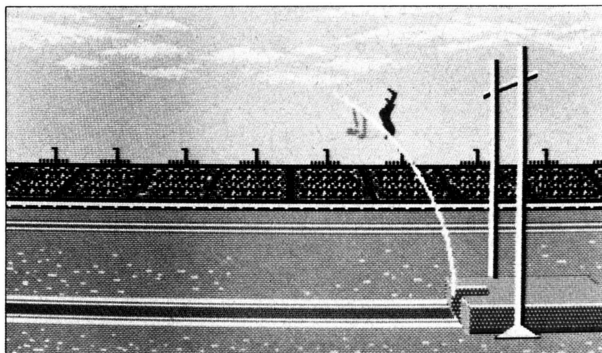
サマー・ゲームズでいい汗かこうぜい！

■棒高跳び

何といっても、タイミングが勝負。ボールの握る位置を決めたらスタートし、ボールをつくのも、ジャンプするのも、ボールを放すのも、すべてがタイミングで決まる。そのどれもがピタッとそろっ

て初めて、バーをうまく越えることができるというわけ。

あんまりひどいタイミングでやると、選手がとんでもないカッコで墜落するゾ。



動きがリアルで、ついつい、またやってしまふ。わざと変な飛び方をさせて、どう落ちるか試したりしないよーに

■飛び込み

この競技で重要なことは、とにかく水面に対して垂直に飛び込むことだ。それでなおかつ、いろいろな回転技などを入れれば、高い得点をもらえるというわけ。

基本的には、前向き前回り、前向き後ろ回り、後ろ向き前回り、後ろ向き後ろ回り、の4つのキーのどれかでジャンプし、4つのキ

ーを組み合わせる空中姿勢を決めてやる。着水するとき、ちゃんと頭から飛び込ませるのは、意外と難しいぞ。

やっぱりこれも、タイミングが大事だ。男の選手だから、多少はムチャクチャやって、超ウルトラCに挑戦してみよう。

PC-8801mkIIISR/TR/FR/MR(5"2DD)
M68R5751 ¥6,800

■ゲーム/反射神経型 ■解説書付
■制作/ポニー ©EPYX INC.

7月5日
発売

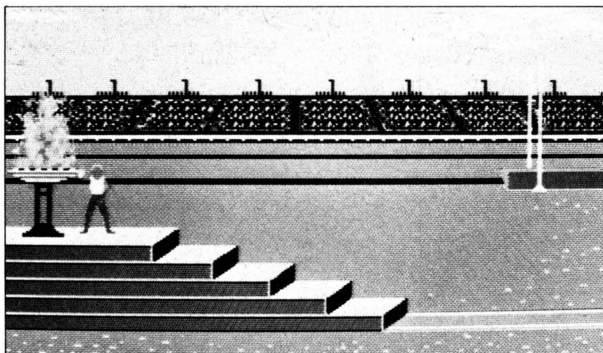
■まずは、開会式だ。

実はこれ、本当のオリンピック競技会にかなり忠実に作られている。だから、まずは開会式だ。聖火リレーから始まって、ちゃんとハトが飛ぶところまで見せてくれる。これによってだんだん興奮してくるから不思議だね。

モードは3つあり、記録の残らない練習モード、1種目だけ選んで記録に挑戦する1種目競技、そ

して、すべてに挑戦する全種目競技。

いずれにしても、競技を選んだら、名前と国を登録する。もし何かの競技で優勝すれば、登録した国の国歌を演奏してくれる。思わず胸を張る一瞬だ。しかも、新記録だとすれば、ワールド・レコードとして名前と共に登録されてしまうのだから嬉しい。



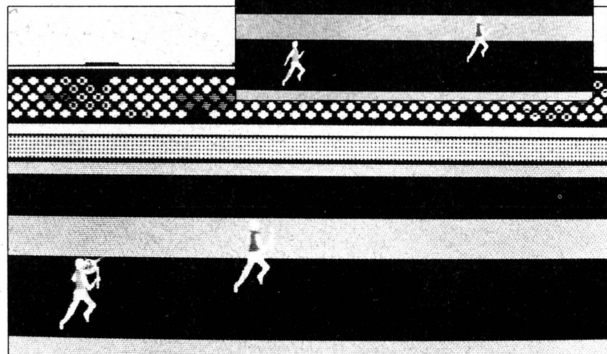
オリンピックにセレモニーはつきもの。これがあるから興奮するのだ

■400mリレー

コンピュータとの対戦形式で、思わずキーボードをたたき手に力が入ってしまう競技がコレ。

実際の競技同様、それぞれのランナーのパワーとベース配分が重要だ。コンピュータは初めから飛ばしたりして挑発してくるから、それにつられて走るとパワーが足りなくなっちゃうぞ。それに、インコースとアウトコースで、同じ速さで走っても見た目には差が出てしまうから、惑わされないように。

そしてもうひとつ、バトンを渡すタイミング。これも難かしい。ヘタにボタンを押すと、いつまでも渡せない、なんてことになる。



■100m走

ひたすら速くキーをたたくことが要求される。フライングさえ気をつければ、後は一直線をただひたすら走るだけだから、理にかなったゲームなのだ。

コンピュータとの対戦形式になっていて、リレー同様コンピュータのペースに惑わされてはいけない。しかし、短距離だから、ペースよりとにかく速く走ってゴールすればいいだけドネ。

抜きつ抜かれつが、一層、競技を盛り上げてくれるゾ。

100m走と400mリレーは、基本的に同じ画面。違いはバトンだけだが、ゲームの内容はかなり違う

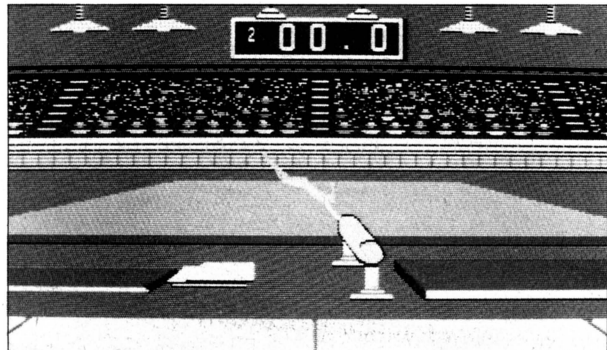
■跳馬

これまたタイミングが大事な競技。踏み切り、手を突き放し、回転し、足を伸ばして着地する。

高得点を上げるためには、空中回転のときヒネリを入れることだ。ただし、これをやるとどうしても着地が不安定になるので、できるだけ高くジャンプしよう。

かりに着地でフリリとしても、フリリとした方向と逆方向のキーで立て直してできるゾ。

スタート前にはちゃんと手を上げて合図し、着地が決まるとガッツポーズ。スタイルのいいカワイコちゃんだから、思わず応援してしまうのだ。



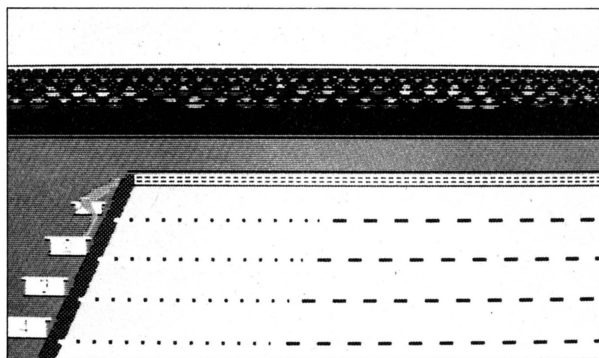
跳馬は女子だけの競技。だからといってナメテかかると大間違い。とにかく着地が難かしい。この競技をこなせるようになれば、他の種目なんて……?

■水泳自由形

陸上競技とは違って、大事なのはタイミング、それのみ。タイミングさえうまく合えば、驚くほど速く泳げるのだ。

そのタイミングとは、クロールなので、水中から手を上げ切ったときに合わせてキーをたたくということ。これが合わないと、全然前に進まない。

もちろんコンピュータとの一騎打ち。差をつけるのはターンのときだ!



■水泳自由形リレー

自由形に慣れたら、つぎはリレーを制覇したい。

ゲーム的には、陸上の400mリレーとほぼ同じなので、各選手のパワーやベースの配分に気を付けてプレーすること。

コツは、やはりタッチのタイミングにある。クロールの手の動きか、相手のタイミングもつかんでいれば怖いものなし。金メダルを目指そう。

水泳も画面は共通。ひとり泳ぐのは寂しい気もするけど、しよせん戦いは孤独なものなのだ

■スキート射撃

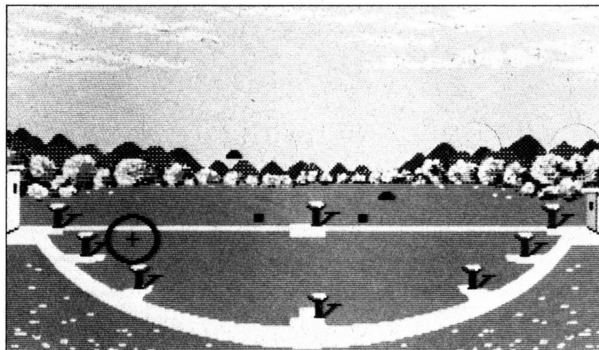
本格的スキート射撃の楽しめる競技だ。もちろんルールを知らないでも楽しめるけど、知っていれば、「ホー、良くできているなあ」と、2倍は楽しめること請け合い。射撃ポジションは自動的に変わるから、要するにこのゲームは、照準を定めてクレーを破壊すればいいわけだ。

しかし、それが簡単にいかない

のは、照準を同じ位置に止めておこうとしても、銃の重さで次第に照準位置が下がってくるから。

これを持ち上げながら、標的を捕え、タイミング良く撃たなければならない。

日本のソフトにはないリアルな射撃競技。おもしろさも他にはないゾ。



これぞアメリカならではの、本格的な射撃ゲーム。スキート射撃のルールを知らなくても、楽しめるんだからさすがだね。スカッとするぜい

全商品6ヶ月保証付

特選！中古パソコン4機種



PC-6001MK II
¥84,800⇒¥18,000



PC-8801
¥228,000⇒¥38,000



PC-9801
¥298,000⇒¥78,000



X-1Fモデル10セット 特上品
(本体+CZ81ID-TVディスプレイ)
¥179,600⇒¥110,000

NEC

本体

PC-6001	¥ 89,800⇒¥ 12,000
PC-6001 + PC-6006(本体+ROM+RAMカードリッジ)	¥ 104,600⇒¥ 16,000
PC-6001MK II	¥ 84,800⇒¥ 18,000
PC-6001MK II SR	¥ 89,000⇒¥ 32,000
PC-6601	¥ 143,000⇒¥ 42,000
PC-6601SR	¥ 155,000⇒¥ 52,000
PC-8001	¥ 168,000⇒¥ 15,000
PC-8001MK II	¥ 123,000⇒¥ 25,000
PC-8001MK II SR	¥ 108,000⇒¥ 42,000
PC-8201	¥ 138,000⇒¥ 58,000
PC-8801	¥ 228,000⇒¥ 38,000
PC-8801 + 漢字ROM	¥ 266,000⇒¥ 48,000
PC-8801MK II/10	¥ 168,000⇒¥ 52,000
PC-8801MK II/20	¥ 225,000⇒¥ 82,000
PC-8801MK II/30	¥ 275,000⇒¥102,000
PC-9801	¥ 298,000⇒¥ 78,000
PC-9801 + 漢字ROM	¥ 338,000⇒¥ 90,000
PC-9801E	¥ 215,000⇒¥125,000
PC-9801F2	¥ 398,000⇒¥198,000
PC-100/10	¥ 398,000⇒¥115,000
PC-100/20	¥ 448,000⇒¥135,000
PC-100/30	¥ 558,000⇒¥165,000

ディスプレイ

PC-6041 (12インチ、2000字グリーン)	¥ 36,000⇒¥ 10,000
PC-60M43 (14インチ、800字カラー)	¥ 65,800⇒¥ 18,000
PC-8048 (12インチ、800字カラー)	¥ 59,800⇒¥ 15,000
PC-8049 (12インチ、2000字カラー)	¥ 158,000⇒¥ 18,000
PC-8050K (12インチ、2000字グリーン)	¥ 29,800⇒¥ 12,000
PC-KD551 (14インチ、4050字カラー)	¥ 118,000⇒¥ 52,000
PC-MD651 (14インチ、2880字モノクロ)	¥ 59,800⇒¥ 22,000
PC-KD651 (14インチ、2880字カラー)	¥ 198,000⇒¥ 95,000

フロッピーディスク

TEAC FD55B(8801MK II増設用) [新品]	¥ 80,000⇒¥ 35,000
PC-6031(5インチ、片面倍密シングル)	¥ 89,800⇒¥ 32,000
PC-6031SR(PC-6001MK II SR用)	¥ 59,800⇒¥ 35,000
PC-8031-1W(片面倍密デュアル)	¥ 198,000⇒¥ 35,000
PC-8032-1W(増設用片面倍密デュアル) [新品同様]	¥ 178,000⇒¥ 28,000
PC-8032-2W(増設用両面倍密デュアル)	¥ 249,000⇒¥ 42,000
PC-80S31(両面倍密デュアル)	¥ 168,000⇒¥ 65,000
PC-8881(8インチフロッピーディスク)	¥ 442,000⇒¥145,000

PC-8882(拡張用8インチフロッピーディスクユニット) ¥ 400,000⇒¥135,000

PC-98H31(5Mハードディスク) ¥ 448,000⇒¥118,000

プリンタ

PC-2021(8ドット、10桁サマールプリンタ) [新品]	¥ 23,800⇒¥ 9,800
PC-8023C(10インチ、ドットプリンタ)	¥ 153,000⇒¥ 32,000
PC-8024(10インチドットプリンタ)	¥ 128,000⇒¥ 42,000
PC-8024(10インチドットプリンタ) [新品]	¥ 128,000⇒¥ 75,000
PC-8027(10インチドットプリンタ) [新品]	¥ 89,000⇒¥ 52,000
PC-8821(10インチ、18ドット・シリアルプリンタ)	¥ 198,000⇒¥ 45,000
PC-8822(10インチ、18ドット・漢字プリンタ)	¥ 234,000⇒¥ 52,000
PC-8826(10インチカラープロッタプリンタ)	¥ 148,000⇒¥ 42,000
PC-PR101(10インチ、24ドット・漢字プリンタ)	¥ 238,000⇒¥102,000
PC-PR201(15インチ、24ドット・漢字プリンタ)	¥ 298,000⇒¥155,000
PC-PR401(80桁サマールプリンタ) [新品]	¥ 39,800⇒¥ 28,800
PC-PR403(80桁16ドット 日本語サマールプリンタ) [新品]	¥ 99,800⇒¥ 48,000
NM-9400(15インチ、24ドット漢字プリンタ)	¥ 310,000⇒¥135,000
NM-9400S(15インチ、24ドット漢字プリンタ) [新品]	¥ 310,000⇒¥198,000
N5233-10(10インチシリアルドットプリンタ) [新品同様]	¥ 198,000⇒¥ 28,000
N5233-20(10インチ漢字プリンタ)	¥ 234,000⇒¥ 68,000
N5233-30(15インチシリアルドットプリンタ)	¥ 470,000⇒¥ 48,000

データレコーダ

PC-DR321	¥ 19,800⇒¥ 9,500
PC-6081	¥ 12,800⇒¥ 6,500
PC-6082	¥ 19,800⇒¥ 9,500

その他

256K RAMボード(PC98用、5.8・10MHz対応) [新品]	¥ 39,800⇒¥ 25,000
512K RAMボード(PC98用、5.8・10MHz対応) [新品]	¥ 69,800⇒¥ 35,000
128K RAMボード(PC98U2用、5.8・10MHz対応) [新品]	¥ 19,800⇒¥ 14,800
1MB超高速RAMディスク [新品]	¥ 99,800⇒¥ 49,800
(PC-98用、5.8・10MHz対応+RAMディスク用ユーティリティソフト付)	
PC-6011(拡張ユニット)	¥ 19,800⇒¥ 6,000
PC-8001MK II-01(漢字ROMボード) [新品]	¥ 32,000⇒¥ 18,000
PC-8024-02(PC-8024用 第一水準漢字ROM) [新品同様]	¥ 30,000⇒¥ 13,800
PC-8027-02(PC-8027用漢字ROM) [新品]	¥ 30,000⇒¥ 15,000
PC-8045(ライトペン)	¥ 45,000⇒¥ 16,000
PC-8824HD(PC-8824用サマールヘッド)	¥ 32,000⇒¥ 14,500
PC-8863(PC-88用エミュレータ専用通信ボード)	¥ 68,000⇒¥ 32,000
PC-PR101-03(トラクタフータ) [新品]	¥ 18,000⇒¥ 13,800
PC-9801-02L(128KB増設RAM) [新品同様]	¥ 40,000⇒¥ 23,800
PC-9801-03(CMTインタフェースボード)	¥ 15,000⇒¥ 6,500
PC-10000-11(増設用フロッピーディスクドライブ)	¥ 60,000⇒¥ 38,000

* 新品も取扱っておりますのでお気軽にご相談下さい。*



C.B.クラブ制度

当社で商品をお買い上げの方全員に、C.B.クラブカードを無料でお送り致します。このカードをお持ちの方なら次の買い換え時や、周辺機器の購入時に会員特別価格でご購入になれます。

会員専用ホットライン ☎03(797)1230



ショールームOPEN!!

- レンタル・リース用PC-9801展示中!
- ビジネスソフトのデモ実施中!

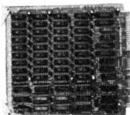
超優良中古パソコンが電話一本で買える!! (03)(797)1230

全商品6ヶ月保証付

特選！中古パソコン周辺機器



PC-8001MK II-01
(漢字ROMボード) 新品
¥32,000⇒¥18,000



256K RAMボード(PC98用)
¥39,800⇒¥25,000
512K RAMボード(PC98用)
¥69,800⇒¥35,000
128K RAMボード(PC98U2用)
¥19,800⇒¥14,800
IMB超高速RAMディスク
(PC98用RAMディスク用ユーティリティソフト付)
¥99,800⇒¥49,800
※各、5・8・10MHz対応 新品



CZ-811D 特上品
(14インチ, 2000字RGBTV)
¥89,800⇒¥55,000



CU-14A2
(14インチ, 4050字アナログカラー)
¥99,800⇒¥59,800 新品同様

SHARP

本体

MZ-721(データレコーダ内蔵)……………¥ 89,800⇒¥ 18,000
MZ-731(データレコーダ・カラープロッタ内蔵)……………¥ 128,000⇒¥ 25,000
MZ-1500(クイックディスク内蔵)……………¥ 89,800⇒¥ 28,000
MZ-2000(GRAM, 1, 2, 3ページ内蔵)……………¥ 265,000⇒¥ 46,000
MZ-2200・MZ-1T02(本体+データレコーダ) 新品同様……………¥ 147,800⇒¥ 38,000
X-1C(CZ801C)……………¥ 119,800⇒¥ 42,000
X-1D(CZ802C)……………¥ 198,000⇒¥ 48,000
X-1Cs(CZ803C)……………¥ 119,800⇒¥ 48,000

X1シリーズ特選極上品コーナー

X-1Fモデル10(GRAM高速電磁カセットレコーダ内蔵) 特上品……………¥ 89,800⇒¥ 55,000
X-1F/10セット(本体+CZ811D-TVディスプレイ) 特上品……………¥ 179,600⇒¥110,000
X-1Fモデル20(漢字ROM・5インチFD1基内蔵) 特上品……………¥ 139,800⇒¥ 85,000
X-1F/20セット(本体+CZ811D-TVディスプレイ) 特上品……………¥ 229,600⇒¥140,000
X-1ターボ/20(漢字ROM・5インチFD1基内蔵) 特上品……………¥ 248,000⇒¥ 98,000
X-1ターボ/20セット 特上品……………¥ 367,800⇒¥167,800
(本体+CZ-855D-TVディスプレイ)

X-1ターボ/30 特上品……………¥ 287,800⇒¥120,000
(CZ851C+CZ51F漢字ROM5インチFD2基内蔵)
X-1ターボ/30セット 特上品……………¥ 407,600⇒¥189,800
(CZ851C+CZ51F+CZ855D-TVディスプレイ)

ディスプレイ

I2M15B(12インチ, 2000字グリーン)……………¥ 29,800⇒¥ 12,000
I4M11C(14インチ, 1000字カラー)……………¥ 67,800⇒¥ 15,000
I4M14C(14インチ, 2000字カラー)……………¥ 69,800⇒¥ 18,000
CZ-855D(15インチ, 4050字RGBTV)……………¥ 119,800⇒¥ 69,800

特選極上品コーナー

MD-12P(12インチ, 4050字グリーン) 新品同様……………¥ 39,800⇒¥ 28,000
CU-14AG1(14インチ, 4050字アナログカラー) 新品同様……………¥ 89,800⇒¥ 59,800
CU-14A2(14インチ, 4050字アナログカラー) 新品同様……………¥ 99,800⇒¥ 59,800
CZ-811D(14インチ, 2000字RGBTV) 特上品……………¥ 89,800⇒¥ 55,000

FUJITSU

MB25020(FM-8本体)……………¥ 218,000⇒¥ 18,000
MB25010(FM-7本体)……………¥ 126,000⇒¥ 32,000
MB25015(FM-new7本体)……………¥ 99,800⇒¥ 35,000
MB25045(FM-11AD2本体)……………¥ 298,000⇒¥145,000
MB25050(FM-11EX本体)……………¥ 398,000⇒¥115,000
MB27312(12インチ, 4050字グリーンCRT)……………¥ 49,800⇒¥ 22,000

◎掲載の商品はいずれも限定品ですので今すぐお電話下さい。

- コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
 - どんな問い合わせにも親切に対応いたします。
- ▼本社注文デスク

☎03(797)1221

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。

全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。

高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。

代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。

MB27331(14インチ, 4050字カラーCRT)……………¥ 109,800⇒¥ 52,000
MB27410A(15インチ, 24ドット漢字プリンタ)……………¥ 315,000⇒¥138,000
MB27411(10インチ, 24ドット漢字プリンタ)……………¥ 198,000⇒¥ 98,000

MSX

VICTOR/HC-30(本体+アナログRGB端子付 32KB+ゲームソフト付) 新品同様……………¥ 41,300⇒¥ 19,800
VICTOR/HC-7(本体+64KB+ゲームソフト付) 新品……………¥ 89,600⇒¥ 46,800
VICTOR/HC-80(MSX2, 128KB RAM+ゲームソフト付) 新品同様……………¥ 89,600⇒¥ 49,800
TOSHIBA/HX-30(16K RAM) 新品……………¥ 43,800⇒¥ 29,800
TOSHIBA/HX-10DPN(64K RAM, 21ピンアナログ端子付)……………¥ 69,800⇒¥ 18,000

SEIKOSHA

GP-250F(10インチドットプリンタ・PC-ROM付)……………¥ 59,800⇒¥ 9,800
GP-500F(FM用10インチドットプリンタ) 新品……………¥ 49,800⇒¥ 19,800
GP-500MX(MSX用10インチドットプリンタ) 新品同様……………¥ 49,800⇒¥ 19,800
GP-550E(PC用10インチ, 18ドット漢字プリンタ)……………¥ 119,800⇒¥ 28,000

EPSON

HC-20(ハンドヘルドコンピュータ)……………¥ 138,000⇒¥ 45,000
HC-88(ハンドヘルドコンピュータ)……………¥ 298,000⇒¥138,000
TF-10(両面倍密デュアルフロッピーディスク)……………¥ 129,800⇒¥ 55,000
TF-20(両面倍密デュアルフロッピーディスク)……………¥ 142,000⇒¥ 55,000
RP-80(10インチドットプリンタ)……………¥ 89,000⇒¥ 28,000
RP-80F/T II K(10インチドット漢字プリンタ)……………¥ 129,000⇒¥ 42,000
FP-80PC(10インチドットプリンタ)……………¥ 189,800⇒¥ 38,000
FP-80K(10インチドット漢字プリンタ)……………¥ 189,800⇒¥ 48,000
P-80K(HC-88用80桁熱転写漢字プリンタ)……………¥ 104,000⇒¥ 45,000
MP-100(15インチドットプリンタ)……………¥ 192,800⇒¥ 36,000
MP-130(15インチドットプリンタ)……………¥ 228,000⇒¥ 48,000

その他

TOSHIBA/PA7007(ソノビア7本体)……………¥ 119,000⇒¥ 28,000
日立/MB6890(レベルIII本体)……………¥ 298,000⇒¥ 12,000
SONY/SMC777+SMI720(本体+プリンタセット)……………¥ 232,800⇒¥138,000
SONY/TCM-232(データレコーダ)……………¥ 14,800⇒¥ 6,500
横河/PL-1000(X-Yプロッタ)……………¥ 148,000⇒¥ 68,000
グラフテック/マイプロットII(X-Yプロッタ 8ピンケーブル付)……………¥ 148,000⇒¥ 88,000
CENTURY/CM-30(PC用モジュール タイヤルソフト付) 新品……………¥ 26,800⇒¥ 19,800
東京電子/LFD-550PC(PC用5インチFD2ドライブ)……………¥ 148,000⇒¥ 55,000
東京電子/LFD-550IIPC(PC用5インチFD2ドライブ) 新品……………¥ 148,000⇒¥ 68,000
東京電子/LFD-550IIFM(FM用5インチFD2ドライブ) 新品……………¥ 148,000⇒¥ 72,000
和知電子/MK1100(PC用TVコンバータ) 新品……………¥ 12,800⇒¥ 9,500
和知電子/MK1100FM(FM用TVコンバータ) 新品……………¥ 12,800⇒¥ 9,800

コンピュータバンク

株式会社 コンピュータバンク

〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間/AM9:30~PM10:00 年中無休

クレジットでOK カレッククレジットも取扱います。

日曜配達可 留守の多い方でも安心です。

高額買取 電話1本で即、現金お支払い。

ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

電話一本で高額買取、即現金お支払い!!

03(797)1221

Apple IIc

Apple IIc **NEW** バージョン

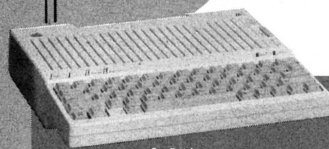
ディスクIIc

限定数

?

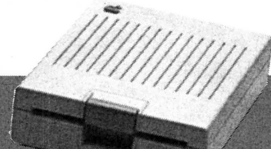
●アップルIIc **NEW** バージョン

●ディスクIIc



3.5インチユニディスク
対応ROM内蔵

定価 ¥198,000



定価 ¥72,500

特価 ¥49,800

Apple IIe

Apple IIe本体
TF-20(1/F付)
デュアルドライブ

限定数

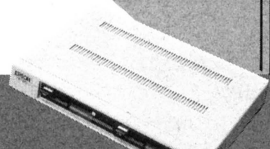
180,000

●アップルIIe

●エプソンTF-20



定価 ¥198,000



定価 ¥128,000

特価 ¥39,800

マッキントッシュ価格表

- マッキントッシュプラス..... ¥ 648,000
- マック外部ディスク800K..... ¥ 121,000
- マックハードディスク20M..... ¥ 348,000
- イメージライターII..... ¥ 148,000

※日本語マッキントッシュPlus登場

アップル社から新製品登場

- 3.5インチUni Disk(IIc&IIe用)定価¥121,000
定価¥ 98,000
- Color Monitor IIc..... 定価¥ 92,000
- Color Monitor IIe

写真は来月掲載します。詳しくはお問合せください。

マックゲームソフト

- | | | |
|-----------------------|---------|------------|
| ●Concert Ware..... | ¥23,800 | 特価 ¥12,000 |
| ●Mac Grid..... | ¥11,800 | 特価 ¥ 5,900 |
| ●Fun Pac..... | ¥12,800 | 特価 ¥ 6,400 |
| ●Mac Slot..... | ¥25,000 | 特価 ¥10,000 |
| ●Mac Gammon..... | ¥16,800 | 特価 ¥ 8,400 |
| ●Mac Cheekers..... | ¥16,800 | 特価 ¥ 8,400 |
| ●Master Pictures..... | ¥16,800 | 特価 ¥ 8,400 |
| ●Mac Challenger..... | ¥16,800 | 特価 ¥ 8,400 |
| ●Gato..... | ¥16,800 | 特価 ¥ 8,400 |

新着ソフト(Apple IIシリーズ)

- | | | | |
|----------------|------------|-------|------------|
| ●ハードボール | (アクション) | | 特価 ¥10,000 |
| ●ロウ・オブ・ザ・ウエスト | (アクション) | | 特価 ¥10,000 |
| ●ファイト・ナイト | (アクション) | | 特価 ¥10,000 |
| ●リングス・オブ・ジルフイン | (ロールプレイング) | | 特価 ¥10,000 |
| ●ウィザーズ・クラウン | (ロールプレイング) | | 特価 ¥10,000 |
| ●ファンタジーII | (ロールプレイング) | | 特価 ¥10,000 |

Apple II周辺機器限定価格

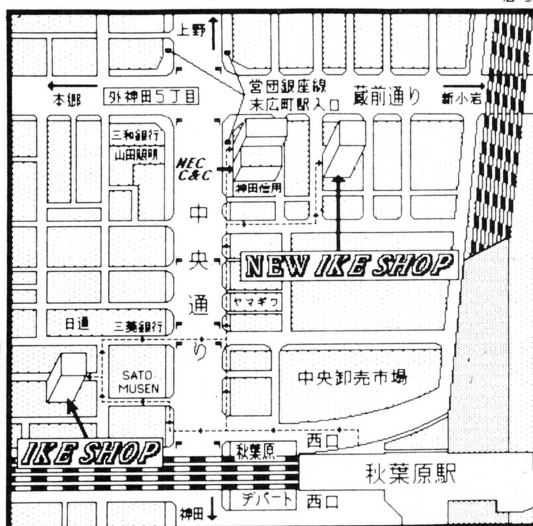
- ライトペンLPS-II..... 特価¥29,800
- アクセルレーターIIe(3.5倍速カード)..... 特価¥69,800
- モッキンボードA(IIe用)..... 特価¥26,000
- RGBカード(IIc用)カラエンハンサ..... 特価¥30,000

Apple II, IIe用ラムカード

プロドス, DOS, 3,3にRAMディスクを

- | | |
|-----------------------------------|---------|
| ラムワークス(64K,最大512K)..... | 33,800 |
| ラムワークスII(64K,最大1M)..... | 44,800 |
| ネプチューンカード(64K,最大192K)..... | 33,800 |
| プレミアムカード(64K,Z80CPU付)..... | 100,000 |
| サターンRAMカード(128K,アップルII,IIe用)..... | 33,800 |

NEW IKE SHOP 案内図



申込み方法

送料全国無料サービス(但しゲームソフト1本の場合500円,2本以上は無料)ご注文は現金書留又は銀行振込(三和銀行秋葉原支店普通預金 95053 株イケショップ)クレジットご希望の方はお電話にてご相談受けします。



apple専門店 イケショップ

〒101 東京都千代田区外神田4-8-1 ☎(03)251-4749

定休日: 毎週木曜日

SSTを始め、各社国産ソフトも大量品ぞろえ！ 話題の新作RPGも勢ぞろい！



▲CRUSADE IN EUROPE.
 MPS 要64K ¥13,000和
 迷にファン待望の第二次大戦の西部戦線、ノルマンディ作戦、バルカン大戦まで5つのシナリオが用意された作戦級シミュレーションが登場。試合番号、プレイヤーはどちらもフレンドOK。なんとジョイスティックでのプレイも。名シナリオのバリエーションも豊富に用意。

▲BATTALION COMMANDER.
 SSI 要64K ¥13,000和
 近未来戦のシミュレーションゲーム! アメリカ、ソビエト、中国、あなは三国のうちのどれかを選び、大隊長として4つのシナリオを、40名の地形で戦うのです。ジョイスティックで簡単なオーダー方式。勿論、キーボード使えます。さて、貴方は、どの軍をプレイ。中、米、国? 戦場はいついでに、シミュレーションファンは見逃せない作品です。

▲CARRIERS AT WAR
 SSG 要64K ¥17,000和
 太平洋戦争での空母戦決定版。プレイヤーは、米軍として、ブレイアウトする。ハルバークを含め六つの有名な海戦が用意、さらにゲームデザインまで出来る。貴方は、南雲をえらいか? 山本を? それとも……

▲BATTLE GROUP
 SSI ¥17,000和
 迷に迷った。カフアブの西部戦線、40名のシナリオは、アメリカ軍、ドイツ軍、イタリア、ノルマディー、アメリカの各戦いを使用します。操作者のシナリオももちろんあります。操作者もカフアブの心とくして。カフアブをすべてにお持の方は、ぜひ、戦線を西部にも拡大してみたい。迷いは連合軍を叫ぶか? それとも独逸軍を?

▲●SILENT SERVICE
MPS 584K ¥13,000 和
太平洋戦争における潜水艦
シミュレーション決定版!
1942-45、潜水艦艦長に
なったあなたは、敵艦求め
て太平洋へり出すが、水
面を走って行く魚雷、命中
した時の火柱、島かげなど、
しっかりとフルブラフイク!
ジョイスティックたけてフ
レィてきます

EUROPE ABLAZE
The war in Europe from the ground above



DEVELOPED BY
GAMES WORKS
DESIGNED BY
DAVE HARRIS

▲EUROPE ABLAZE
SGS 要64K ¥16,000和
1939-45 年第二次大戦の空の戦い。キャメル、オート・ワーカー、同じメニュー選択方式で操作簡単。シリアルは、バトルオブブリテン。第三章国境飛越は、途中空、陸軍とドレイでできる。ゲームデザインもOK、V.I.27で、夢の戦艦やオアシスのシリアルより作れます。これはGOODなゲームです。

MECH BRIGADE

THE MECHANICAL WAR OF THE FUTURE

SEVEN

▲MECH BRIGADE
¥21,000 和

今までの陸戦シミュレーションに、衝撃をもたらした。あの名作、カンパフルへの逆未来戦戦、舞台は再びドイツで、NATOとカルシャブ軍がヨーロッパをかけた戦いに始める。M-1、レオナルド、T-72、T-80の主力戦力へ対する、対戦車ミサイル、ヘリコプターかぶりりける戦い。あなには生き残れるのか。

Decision in the Desert

MP5 要64K ¥10,500和
大好評、マイクフォーブスのアタック
ウォーゲーム最新作7舞台は1940-42
年のアフリカ。シナリオは1940年イタリア
軍進攻より始まり、ロンメル率いるアフリ
カ軍団のエルアラメインに到達まで7つ用
意。ジョイテクニック、キーボード、両手で
ともプレイ出来る。ウォーゲームが始め
ての方も、すでにい方もお熱の奔湧
でり広げられる熱い戦いをお楽しみさ
さい

▲ WAR IN RUSSIA
SSI ¥24,000和
1941-44, 独/戦そのものをプレイ
出来ます。独軍は330個師団、2400
の戦車、そして7000の航空機を擁
集。1941年6月22日、ソビエトに侵
攻を開始した / プレイ時間は百時
間以上 / ウォーゲームマニアの方
は一度お試しあれ / さて、あなた
のバルパルソ作戦は、はたして勝利
がそれとも再び歴史を繰り返すこ
になるのでしょうか? ジョーク・バル



▲KAMPFGRUPPE
SSI ¥19,000和
1941～45の東部戦線戦か舞台、戦術級フォーゲーム、機甲大隊から歩兵大隊まで、司令ユニットに命令を出して、自動的に進行し、戦闘時には、マシンガンから砲撃の音でも出る／ハンサールやタイガーとT34は788mmは火を吹く／今までにない、画期的なシミュレーション／

カンフグルッペをお持ちの方に吉報！ 独ソ戦の中で行なわれた困難な5つの戦いが忠実に、シナリオディスクに再現されました！ さあ、日ごろきたえた腕の見せどころですよ！

※和のマークの付いているものは、和文マニュアル付です。宅急便又は速達で急送します。
(各¥500 2点以上はサービス)

注意!! 最近アップルソフトを他社でお買上になり、和文マニュアルだけが欲しいとの問い合わせが非常に多く、困っております。当社で和文マニュアルが付いていても、他社で同じものが付いているとは限りませんので、御注意下さい。

●アクション ○アドベンチャー ▲ストラテジック
△ユーティリティ ◆ファンタジー ◇ノンセクション

※通信販売は10箱以上よりお願いします。(送料1,000円) 通販御利用の方には全員に特製ザナドゥ・ディスクホルダーとステッカーをプレゼント

秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で
22年
の信用!!

AVCフタバ

03(253)7661



AVCフタバ電機株

〒101 東京都千代田区外神田2-9-8 外神田ユニオンビル601号



●canon **ワードセイ PW-15** 現金特価 ¥31,000

フルフラットキーボード
文書を保存メモリーバック(別売)
ハガキ印刷、4倍角文字

標準定価合計 ¥39,800	
初回	2回目以降
¥3,610	¥2,800×11回
¥	¥

今すぐ もよりの電話から

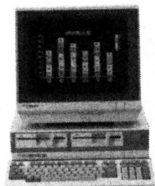
札幌 011-611-5104	仙台 0222-64-3704	新潟 0252-75-4175
大 阪 06-311-3931	広 島 082-295-6873	福 岡 092-481-2494

名古屋 052-452-3271

大 阪 06-311-3931	広 島 082-295-6873	福 岡 092-481-2494
-----------------	------------------	------------------

NEC PC-8800シリーズ 注文No.052

PC-8801mkIIMR

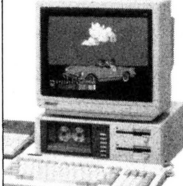


PC-8801mkIIMR(本体)
¥238,000
PC-KD852(モニター)
¥99,800
現金特価 ¥278,000

標準定価合計 ¥337,800	
初回	2回目以降
¥12,220	¥9,500×35回
¥8,900	¥7,500×47回

SHARP Supermz 注文No.044

MZ-2521

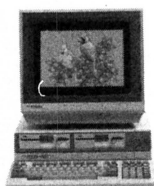


MZ-2521(本体)
¥198,000
MZ-1D22(モニター)
¥108,000
現金特価 ¥229,000

標準定価合計 ¥306,000	
初回	2回目以降
¥10,960	¥7,800×35回
¥6,300	¥6,200×47回

NEC PC-8800シリーズ 注文No.051

PC-8801mkIIFR/30



PC-8801mkIIFR/30(本体)
¥178,000
PC-KD852(モニター)
¥99,800
現金特価 ¥223,000

標準定価合計 ¥277,800	
初回	2回目以降
¥10,520	¥7,600×35回
¥7,900	¥6,000×47回

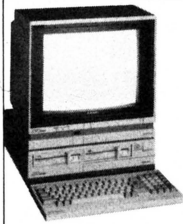
SHARP パソコンテレビ Model20 注文No.CP-033



Model20
CZ812C(本体)
¥139,800
CZ811D(モニター)
¥89,800
現金特価 ¥158,000

標準定価合計 ¥229,600	
初回	2回目以降
¥6,920	¥5,400×35回
¥8,000	¥4,200×47回

SHARP パソコンテレビ Model31 注文No.050



Model31
CZ856C(本体)
¥178,000
CZ855D(モニター)
¥119,800
現金特価 ¥225,000

標準定価合計 ¥297,800	
初回	2回目以降
¥9,500	¥7,700×35回
¥10,500	¥6,000×47回

FM77AV 注文No.049



FM-77AV2(本体)
¥158,000
FM-TV151(モニター)
¥89,800
現金特価 ¥208,000

標準定価合計 ¥247,800	
初回	2回目以降
¥9,420	¥7,100×35回
¥7,200	¥5,600×47回

パソコン本体

NEC	標準価格	現金特価	36回均等	48回均等
PC-8801mkIIFR20	¥148,000	¥124,000	¥4,306	¥3,385
PC-8801mkIIFR30	¥178,000	¥150,000	¥5,167	¥4,063
PC-8801mkIIMR	¥238,000	¥200,000	¥6,889	¥5,417
PC-9801VF2	¥348,000	¥285,000	¥9,817	¥7,719
PC-9801VM2	¥415,000	¥338,000	¥11,642	¥9,154
富士通				
FM77AV1	¥128,000	¥105,000	¥3,617	¥2,844
FM77AV2	¥158,000	¥130,000	¥4,478	¥3,521
FM16βFDI	¥355,000	¥306,000	¥10,540	¥8,288
シャープ				
X1F M20	¥139,800	¥99,000	¥3,410	¥2,681
X1ターボ M40	¥258,000	¥116,000	¥3,996	¥3,142
X1ターボ M30	¥278,000	¥136,000	¥4,684	¥3,683
X1ターボII M31	¥178,000	¥150,000	¥5,167	¥4,063
スーパーMZ M30	¥198,000	¥158,000	¥5,787	¥4,550

CRTディスプレイ

NEC	標準価格	現金特価	24回均等	36回均等
PC-TV151	¥94,800	¥76,000	¥3,737	¥2,618
PC-TV351	¥129,800	¥103,000	¥5,064	¥3,548
PC-KD851	¥158,000	¥123,000	¥6,048	¥4,237
PC-KD852	¥99,800	¥78,000	¥3,835	¥2,687
富士通				
MB27343	¥67,800	¥39,000	¥1,918	¥1,343
シャープ				
CZ-811D	¥89,800	¥62,000	¥3,048	¥2,136
CU-14A2	¥99,800	¥68,000	¥3,343	¥2,342
CU-14H2	¥99,800	¥62,000	¥3,048	¥2,136
CU-14D1	¥108,000	¥78,000	¥3,835	¥2,687
SONY				
KV-27XBRI(27インチ)	¥298,000	¥260,000	¥12,783	¥8,956
KV-21XBRI(21インチ)	¥218,000	¥185,000	¥9,096	¥6,372
CPD-14CD1	¥79,800	¥68,000	¥3,343	¥2,342

プリンター

NEC	標準価格	現金特価	24回均等	36回均等
PC-PR101T	¥108,000	¥86,000	¥4,228	¥2,962
PC-PR406	¥99,800	¥81,000	¥3,983	¥2,790
PC-PR405	¥69,800	¥58,000	¥2,852	¥1,998
エプソン				
PI 40 (カードリッジ付)	¥51,300	¥45,000	¥2,213	¥1,550
SP-80 (ROMカートリッジ+ケーブル)	¥69,800	¥59,000	¥2,901	¥2,032
VP-130K	¥177,000	¥148,000	¥7,277	¥5,098
VP-80K	¥147,000	¥124,000	¥6,097	¥4,271
セイコー				
GP500M/F(ケーブル付)	¥55,800	¥39,000	¥1,918	¥1,343
GP-800M/F(ケーブル付)	¥70,800	¥53,000	¥2,606	¥1,826
ブラザー				
M-1024P X	¥128,000	¥107,000	¥5,261	¥3,686
スター				
TR-24	¥68,800	¥58,000	¥2,852	¥1,998

ワードプロセッサ

●TOSHIBA

JW-R50FII

JW-R50S



3.5インチ
FDD内蔵
21文書、約100頁

40字×4行の液晶画面英文ワープロ機能充実
B4ヨコまでフル印字・ハガキへ宛名印刷・表機能

標準定価合計 ¥128,000	
初回	2回目以降
¥9,850	¥9,700×11回
¥6,600	¥5,100×23回

現金特価

¥105,000

標準定価合計 ¥89,800	
初回	2回目以降
¥7,330	¥6,700×11回
¥5,640	¥3,500×23回

現金特価

¥73,000

●CASIO

HW-700

標準定価合計 ¥69,800	
初回	2回目以降
¥6,080	¥5,300×11回
¥4,040	¥2,800×23回

現金特価

¥58,000

●富士通

OASYS lite K

標準定価合計 ¥79,800	
初回	2回目以降
¥7,270	¥6,100×11回
¥5,460	¥3,200×23回

現金特価

¥67,000

MSX・MSX2

ヤマハ	標準価格	現金特価	12回均等	24回均等
yls50311	¥59,800	¥51,000	¥4,718	¥2,508
yls604 128(MSX2)	¥99,800	¥84,000	¥7,770	¥4,130
ソニー				
HB-F5	¥84,800	¥72,000	¥6,660	¥3,540
HB-F500	¥128,000	¥108,000	¥9,990	¥5,310
東芝				
HX-34(MSX2)	¥148,000	¥125,000	¥11,563	¥6,146
HX-33(MSX2)	¥99,800	¥84,000	¥7,770	¥4,130
三菱				
ML-G30model 2	¥208,000	¥178,000	¥16,465	¥8,752
ML-G30model 1	¥168,000	¥143,000	¥13,228	¥7,031
ナショナル				
FS-1300	¥39,800	¥32,000	¥2,960	¥1,573
FS-4000	¥106,000	¥85,000	¥7,963	¥4,179
FS-5500F2	¥228,000	¥183,000	¥16,928	¥8,998

●分割回数は3回/48回まで自由に選べます。

●セットの組合せは自由/広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

頭金なし 手帳型電話クレジット	クレジットクレジット 保証人なし。但し、 20以上の学生の父	納期 最速の場合、当社に申込書が到着後、1週間以内、特に人気のある商品で 最遅の場合、少々納期が異なる場合もありますが、お断り下さい。	完全保証 すべてメーカー保証書付 アフターサービス完全。	AM10時からPM11時 まで受付 日曜・祝日も営業
製品先取り お支払い後は約1、2か月後から	低金利クレジット 1回の支払額は約7,000円以上で 3、48回、ボーナス併用可	18才未満の方 に両親が代理購入者として お申し込み下さい。		
無料配送 全国どこでも無料配送。	全国セッティング ご注文の際、お申し付け 下さい。別途料金			

●セットの組合せは自由/広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。



人気パソコンゲームが
アドベンチャーノベルスに移植完了!



新書判/定価680円

1930年代初頭、新聞記者のはしくれとしてメキシコを訪れた私は、とある田舎町で思いもかけない大事件に会った。ピラミッド、灼けつく太陽、殺人、そして女……。アステカの遺跡にまつわる謎と冒険に巻き込まれた私は、多くの困難に立ち向かわねばならなかった。陰謀うずまくメキシコのジャングルで私が見たものは？そして遺跡の謎とは？

アステカ

ASTEKA

(日本ファルコム版)

6月10日・2冊同時発売!

ザ・スクリーマー

THE SCREAMER



新書判/定価680円

199X年、三度目の大戦が終わった。焦土と化した東京に舞戻った俺は、戦友の死をきっかけにモンスター狩りを生業とすることになった。発狂したコンピューターが造り出したモンスターを相手に戦う命知らずたちを人は「スクリーマー」と呼ぶ。カのみが支配する世紀末。BIAS(バイアス)にはびこるモンスターたちを相手に、俺の戦いは始まった――。



(マジカルレス版)

○パソコンゲームのスリルと楽しさに小説の面白さを加えた、新シリーズ登場! 国産の有力ソフトからアップル版まで強力ラインナップがキミに挑戦! 6月より続々刊行!

帝王の涙 (ハミングバード)

夢幻の心臓II (クリスタルソフト)

WILL (スクウェア) カーマイン (マイクロキャビン)

ULTIMA I~IV (オリジンシステム)

〒102 東京都千代田区麴町5-5-5/03-234-3688(編集)/239-4621(営業)

JICC出版局

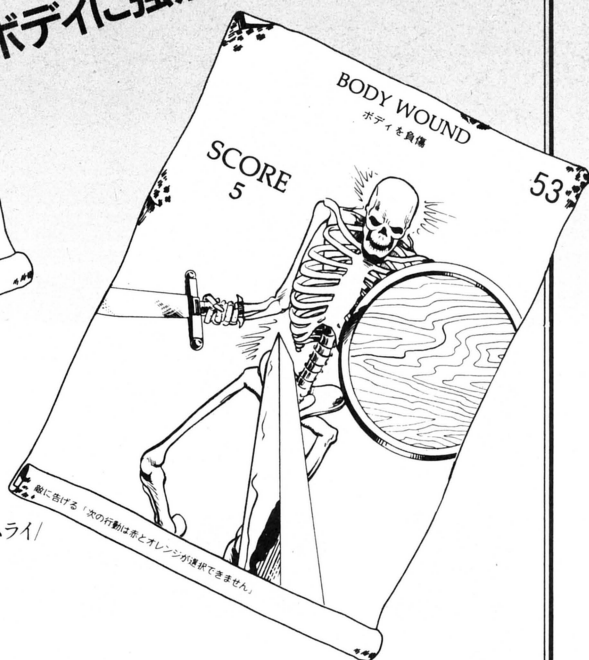
LOST WORLDS™

失われた世界

アドベンチャーコンバットゲームシリーズ⑨～⑮



剣士のダウンスイングで
がいこつ男、
ボディに強烈なダメージ!!



新キャラクター登場⑨～⑮

バーバリアン/魔術師/恐竜/騎士/短剣戦士/サムライ/
忍者/オプション・レッドマジックカード

6月下旬発売予定



評判のゲームブックの中でも一味違う、
米国NOVA社のファンタジーコンバットゲームの翻訳版。

各巻 定価680円

いま、注目を集めているアドベンチャーゲームや
ロールプレイングゲームで活躍するキャラクターが、
アメリカンコミックスタッチのイラストで登場。
ゲームマニアなら飛びつくおもしろペーパーウェアブックゲーム。
2点以上自由に選んで君たちの闘いをつくり出してくれ!

SOFT BANK

株式会社日本ソフトバンク

〒102 東京都千代田区四番町2-1 ☎03(261)4095

新刊のご案内

おまたせ! アソコン6

花よりダンジョン

アソコン6 いよいよ発売!

アプローチ・パソコン・ゲーム

第6弾。熱狂のRPGを大特集!!

定価 600円

- おなじみ正解コマンド解析マガジン、難解ゲームを攻略するアソコン。お待たせのRPG大集合だ!
- きれいな画面写真と親切な解説で、『モンスター探訪記』として新しく連載開始!
- 好評企画「ロールプレイング美食学」が大変身! 『アドベンチャーを始め各ジャンル』の最新ゲームを徹底紹介!
- 最新のソフト情報も満載! 『RPG、アドベンチャーのコーナー』も一段と内容充実! 貴重な情報を大公開しちゃうぞ!
- みんなの始動した『アソコン Hot Line』のコーナー。いよいよ具体的な活動内容を決める時が来た!
- 本格的に始動した『アソコン少年探偵団』のコーナー。海戦シミュレーションゲームにチャレンジ!
- 『プログラミング講座』では、RPG・アドベンチャーのコマンド&マップ。最新ムフのゲームを大公開!
- おなじみ『巻末袋とじ』では、『アソコン少年探偵団』のコーナー。海戦シミュレーションゲームにチャレンジ!
- アンケートに答えてくれたみんなの中から抽選で50名様に掲載ゲームソフトをモニター・プレゼント!
- ☆ サナドウ☆ハイドライドII☆ウィザードリイ☆夢幻の心臓II☆ウルティマIII☆ライザー☆リガラス☆タイムエ
- ☆ ナイア☆メルヘンヴェール☆ルパン三世☆カリオストロの城☆ブレインブレイカー☆アグレス☆ランギスタン☆
- らの脱出☆はーいふおっくす☆雪の魔王編☆ナナちゃんのスター誕生☆三国志☆S.F.3D☆現代大戦略☆A列
- 車で行こう☆蒼き狼と白き牝鹿☆南海の標的☆シティー・ファイト——の22本を収録!



アソコン少年探偵団結成記念特別号

アソコン6 いよいよ発売!

アソコン6 いよいよ発売!

アプローチ・パソコン・ゲーム

第6弾。熱狂のRPGを大特集!!

定価 600円



アソコン少年探偵団結成記念特別号

アソコン6 いよいよ発売!

アソコン6 いよいよ発売!

アプローチ・パソコン・ゲーム

第6弾。熱狂のRPGを大特集!!

定価 600円

- みんなの意見と情報で作るアソコンならではのスペシャル特集版!
- 『おっかけ最新ゲーム情報』『パソコンゲームTOP10』『アダルトソフト大集合』など、楽しい情報を山盛り。
- 『ロールプレイング美食学』の完結編を収録! RPGのことなら、ぜんぶわかっちゃう親切な解説だよ。
- 名作ゲームの名場面『アソコン少年探偵団』、『アソコン少年探偵団』、『袋とじ』など読みごたえ充分。

こちらは元気に発売中だよ

1986パソコンゲーム大全集

アソコンNo.1~No.5

定価 各600円

お近くの書店にてお求め下さい。もし店頭がない場合は、書店へご注文をお願いします。
 直接小社へご注文の場合は、定価に送料(アソコン1~5は、1冊250円、2~3冊300円、4~5冊350円)。パソコンゲーム大全集は、1冊250円)をせえて、現金書留または郵便振替でお願いいたします。

辰巳出版(株)
 〒150 東京都新宿区新宿5-18-20
 ☎03(208-1870) (代表)
 振替 東京4 71584

いままでの学習ソフトに
失望した君に贈る!!

各教科書

完全準拠版

ニューホライズン
ニュープリンス
ニュークラウン



必勝!!



成績アップ
学習の
効果!!

中間・期末テストシリーズ

監修: パソコン山口塾

中学英単語(各教科書準拠)

発売中

- カセット版各3,800円
各教科書別(ホライズン・プリンス・クラウン)
学年別(中1・中2・中3)
MSX(32K以上)、PC-8001シリーズ、FM-7、X1
- ディスク版各5,800円
3教科書収録版・学年別(中1・中2・中3)
MSX(32K以上)、PC-8801シリーズ
FM-77(3.5インチ、5インチ版)、X1turbo

高校受験英単語(中3用)

6月
発売予定

- カセット版(2本)各5,800円
MSX(32K以上)、FM-7、X1
- ディスク版各5,800円
MSX(32K以上)、PC-8801シリーズ
FM-77(3.5インチ、5インチ版)、X1turbo

大学受験英単語(高校生用)

8月
発売予定

- ディスク版各5,800円
MSX(32K以上)、PC-8801シリーズ
FM-77(3.5インチ、5インチ版)、X1turbo

通信販売

商品名(教科書名)、学年、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にて当社あて御注文下さい。急送いたします。(送料サービス)

カタログ請求方法

英単語ソフトは6段階レベル構成となっています。レベル1～6までの画面の入ったカタログ、そして本ソフトで実際に短期間のうちに成績が大幅にアップした人のモニターレポートをお送りいたします。住所、氏名、年齢、使用機種名を明記の上、左下の資料請求券をはがきに貼り、当社まで御請求下さい。

■取扱店 各店それぞれ取扱商品が異なります。購入希望の方は事前に在庫をお問合せ下さい。

●北海道 旭無線旭川0166(31)1753 ●山形 新庄CQ02332(31)1586 ●福島 オリエンタルパソコン0245(21)2101 ●栃木 トヨタ宇都宮0286(36)5315 FLE X宇都宮0286(27)1756 ●埼玉 トヨタ大宮0486(52)1831 英弘川越0492(45)5231 ●千葉 船橋東武0474(25)2211 ●東京 J&P渋谷03(496)4141 J&P町田0427(23)1313 新宿小田急03(348)0269 池袋西武03(81)0111 池袋サンコーカメラ03(981)3535 マイコンベース銀座03(535)3381 ロケット3号03(257)0345 ロケット本店03(257)0606 ヤマギワソフト03(253)2111 ミナミ電気03(255)3730 ラオックス本店03(253)7111 ラオックスコンピュータメディア03(253)1341 上新立川0425(36)4141 ●神奈川 トヨタ横浜045(641)7741 ●静岡 マルツ電波静岡0542(85)1181 マルツ電波高松0534(72)1102 ●富山 無線バートン0764(21)6822 ●名古屋 丸善無線052(263)1626 カート無線バートン052(262)6471 九十九電機052(263)1655 トヨタ052(263)1660 ●京都 J&P京都075(341)3571 谷山無線3号075(351)2102 二宮無線京都075(361)9166 ●奈良 二宮奈良0742(26)2003 ●大阪 J&Pテクノ06(644)1413 J&Pメディア06(644)1613 J&P千里中央06(834)4141 J&P阪急3番06(374)331 J&P高槻0726(85)2121 上新1番06(644)813 上新3番06(644)1713 上新5番06(644)1513 上新7番06(644)1661 上新8番06(644)5011 丸善無線06(641)0110 上新摂津富田0726(93)7521 二宮エレランド06(632)2038 二宮第4ビル06(341)2031 二宮Fランド06(643)2039 二宮なんば06(643)3217 二宮Pランド06(643)1681 二宮本店06(643)2038 上新橋東0720(56)7295 上新茨木0720(32)8741 上新岸和田0724(37)1021 ●兵庫 J&P姫路0792(122)1221 星電姫路0792(88)1717 星電加古川0794(21)0551 二宮神戸078(391)6356 二宮姫路0792(88)2363 ●和歌山 J&P和歌山0734(28)1441 二宮和歌山0734(32)5561 上新わかやま0734(25)1414 ●広島 第一産業本店082(247)5111 松本無線082(243)4451

(MSXのみ) ●東京 ロケット5号03(257)0005 ラオックスニューサウンドショップ03(251)2251 J&P八王子040426(26)4141 ●兵庫 星電明石078(917)5555 他有名パソコンショップ

第一家電のパソコン取扱店28店(東京、埼玉、神奈川、千葉、群馬各都県)でも御注文をお受けしております。 ●秋葉原東口店03(253)4191

■パソコンショップ仕入担当の方へ!!

下記流通各社で取扱っております。

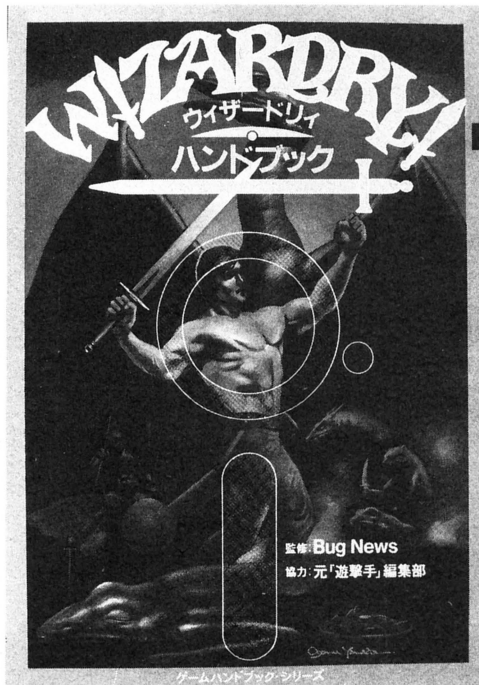
(東京) ニデコ03(253)0761 サポート東京支店03(833)0371 東洋コネクタ03(939)7071(大阪) 近畿システム06(644)6625(名古屋) O.A.アプリケーションズ052(251)4881(広島) フタバ図書082(264)1524

資料請求券
LOG IN
7月号

発売元 KSC(株)システム・コンピュータ

〒176 東京都練馬区土支田4丁目3番8号
電話 03(924)7573(代表)

い つ も お そ ば に ウィザードリィ ハンドブック



資料編

モンスター・カタログ
アイテム・カタログ
マジック・カタログ

ノウハウ編

キャラクターの作成
階別攻略法
秘技・裏ワザ大全
ウィザードリィ通信
先達の言葉

解説編

種族
職業
パーティ

ダンジョンのワナ
宝箱のワナ

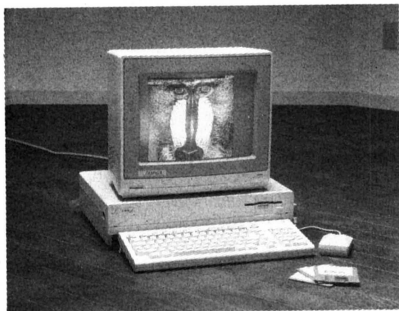
戦闘
治療
サービス施設

完全マップ

THE FUTURE IS HERE.....

アミーガ
AMIGA

(AMERICAN DREAMをあなたに……)



- ★CPU: 3つのカスタムチップのおかげで68000はグウグウ高いびき。16/32BIT,
- ★マルチタスク機能: メモリーが許す限り、いくつものタスクを同時に実行できます。
(例: BASICとCが同時に走る)
- ★スピード: 7.8MHz(ただしRAM内では約倍以上のスピード)
- ★メモリー: 基本256Kで512Kまで本体内部にてUPGRADE可。その他EXTERNALで8MBへ増設可。
- ★DISK: 880K、3.5inch。
- ★ディスプレイ: RGB、コンポジット、カラーTV、いずれも可。純正ならもう最高!!

- ★グラフィック: 4096色同時発色。またLO-RES(320×400, 320×200)では32色、MID-RES(640×200)やHI-RES(640×400)では16色を4096色の中から選択。(デジタイザー近日発売予定)
- ★サウンド: 4ヴォイスPCMステレオサウンド。ソフトに使用されている音や音楽は全てサンプリングによる。又MIDIインターフェースやサンプリング用ハードも近日発売予定。
- ★PRICE: (256K COMPUTER+256K RAM+EXT. DRIVE+MONITOR+MOUSE) ¥580,000



NEW PRODUCTS FROM U.K

COMMANDO	(C-64)
KUNG FU MASTER	(C-64,AP)
SIDEWINDER	(AT)
ELECTRA GLIDE	(AT,C-64)
CHOP SUEY	(AT)
☆BRATTACUS	(MAC,AM,ST)
ASYLUM	(AT)
FIGHT NIGHT	(C-64)
BOMB JACK	(C-64)

☆イギリス・ソフトは☆印を除いて全て
¥6,000です。☆印は¥13,000
上記の他にも続々入荷いたします。

NEW PRODUCTS FROM USA

GUNSHIP	(AT,C-64,AP)	¥ 8,000
STUDIO SESSION	(MAC)	CALL
HALLEY PROJECT	(AM,AT+C-64,AP)	¥ 10,000
RACTER	(AM,MAC,AP)	¥ 10,000
SKYFOX	(AP,C-64,AM,MAC)	¥ 8,000
MS FLIGHT SIMULATOR	(MAC)	¥ 12,500
SUPER BOULDER DASH	(AT,C-64,AP)	¥ 8,000
NEVERENDING STORY	(AT,C-64,AP)	¥ 8,000
LAW OF THE WEST	(AP,C-64)	¥ 8,000
PSI 5 TRADING	(C-64)	¥ 8,000
UNIVERSE II	(AP,MAC)	¥ 14,000

HARD WARES

MAC NIFTY: マッキントッシュ用のサンプリング・ハードです。 ¥37,000
CALL MIDI INTERFACE WITH DRUM SYNC & TAPE SYNC (アップル用のMIDI I/F) ¥46,000
MIDI-8 PLUS: I/C用のMIDI I/F 8チャンネル対応 ¥40,000
E.D.D.4+
あのEDDがハード付で実にパワーアップ ¥28,000

COMPUTERS

AMIGA FULL SET(512K,W/MONITOR,W/EXT.DRIVE) ¥580,000
ATARI 65XE FULL SET(65XE,1050 DRIVE, JOY STICK, CABLE) ¥120,000 (130XE SETは¥150,000)
COMMODORE 128 COMPUTER ¥110,000
COMMODORE 1541 DISK DRIVE ¥70,000
// 1571 // ¥120,000

大好評 / PINEAPPLE ORIGINALS

- ①LOCK'N ROLL: 世界で一番強いバックアップツール。但しDRIVE SPEED CRITICAL。(AP)¥15,000
- ②WIZ EDIT: お馴染みのWIZARDRY用ヘルパー。BARD'S TALEにもいかが? (AP)¥4,800
- ③将棋: きれいなグラフィックスの対局将棋。(AP)¥4,800
- ④ULTIM IV HELPER: ついに出来ました! ULTIMA IVの為のツールです。(AP)¥4,800
- ⑤QUICK EDITOR: とってもパワフルなテキストライン エディター。

(AP)¥7,000

- ★都ボール: PCS + TAKE 1で作った楽しいピンボール3本入り。(AP) ¥1,500
- ★BIO-GRAPH: あなたのバイオリズムをくわしく分析。有名なデータ入り。(AP) ¥1,500
- ★VIDEO CATALOG: アタリ800XLやアミーガの素晴らしい音とグラフィックをお楽しみください。パイナプル自慢のカタログです。アタリ、アミーガとVHSの区別をお書き下さい。
1時間、Hi-Fi 各 ¥2,500

雑誌バックナンバーは超お買得!!
Call A.P.P.L.E. ¥300(号数をおたずね下さい)
NIBBLE ¥300(号数をおたずね下さい)
HARD CORE COMPUTIST (19号迄 ¥500 20号から26号迄 ¥700)

Pineapple 6502™
SOFTWARES INC

〒101 千代田区神田駿河台2-1-19
アルベルゴお茶の水718 TEL. 03-294-6502

OPEN 1:00~9:00 PM CLOSED ON MONDAYS

★通信販売承ります。品切れによる遅延を防ぐ為、なるべく☎にて在庫確認下さい。送料は一律¥500ですが、¥20,000以上のお申し込みの場合はサービスとなります。宅急便ご希望の方は¥700

ようこそ、わたしの夢のなかへ。

私の夢をかなえてくれるのは

いったい誰……

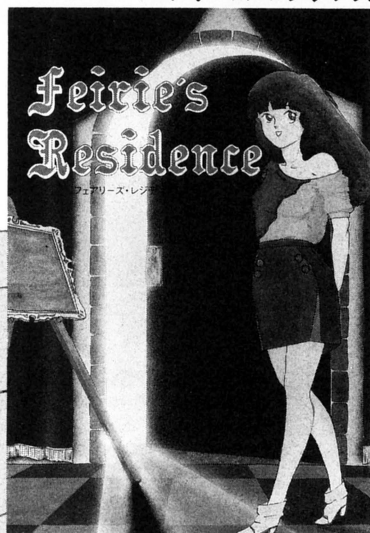
それはあ・な・た。

PC-88/ディスク版

FM7/テープ版

AV/ディスク、テープ版

フェアリーズ・レジデンス



■ X-1 ディスク版 7,800円
■ X-1 テープ版 4,500円

Five Sweet Dream



ファイブ・スイート・ドリーム近日発売予定!!

⑧ 課外授業編

エッ!? ウッソ~!? ホント~!?

こんなところまで見せてくれる

の~!? 美少女達がくりひろげる

課外授業をこっそりのぞいちゃおう。

Five Sweet Dreamではのせられ

なかった過激度120%のプライベートパンチ

で君はもうダウン寸前。あ~も~だめだ~。

■ FM-7	5"2D版	3,000円
■ FM-7	テープ版	3,000円
■ X-1	5"2D版	3,000円
■ X-1	テープ版	3,000円
■ PC-88	5"2D版	3,000円
■ FM-77	3.5"FD版	4,000円

⑧ 課外授業編 好評発売中!!

※通信販売可(送料無料)。現金書留で下記までお申し込みください。

グレイトソフト

〒550 大阪市西区南堀江2丁目1-16 第4川辺ビル ☎(06)532-0219

サウンド入りゲーム開発中!!

ASTSOUND

GREAT SOFT

アドベンチャーヒントお答え集

君のPCやFMそれにMZ元気がい。きっとアドベンチャーでこまってるね。だってとってもむづかしいんだものね。ゲーム・エイトのお答え集ならいっばつ、だって魔法は得意なもの。人気のアドベンチャーを解析して作ったヒント・お答え集で君の行き詰まったゲームにすべてお答え。申し込み方法は、料金と送料とほしいものの品名をはっきりと書いて、現金書留か、郵便局で定額小為替(ていかくこがわせ)を買って封筒に入れ簡易書留(かんいしかきとめ)または、郵便振替でお申込み下さい。こちらに着さしだいおくります。

今直ぐ発送できるもの

- (ア) ABYSS 2 700円
アドベンチャーランド 700円
アステカ 700円
◎アグレス 800円
アゲイン 700円
ABYSS 700円
ALICE(PSK) 800円
◎アリオン 800円
暗黒星雲 700円
暗黒城 700円
Yellow Laman 700円
異次元からの脱 700円
WILL(テストラップ?) 700円
WORRY(X1) 500円
ウイザード&プリンセス 800円
ウイングマン 700円
◎ウイングマン2 800円
エルドラド伝奇 800円
英雄伝説サガ(PC88, PC98) 1,000円
オホーツクに消ゆ 800円
黄金の墓 700円
(カ) カプルスパイ 700円
カミイの剣 800円
海底軍艦 500円
軽井沢誘拐案内殺人事件 700円

- 鍵穴殺人事件 700円
機動戦士ガンダムI 500円
機動戦士ガンダムII 500円
クランストンマナー 700円
クリティカルマス 800円
慶子ちゃん秘密 700円
ゴジラ 500円
ゴルゴ13 狼の巣 700円
◎コスモエンジェル 700円
暗闇の視点 700円
(サ) サザンクロス 700円
サラダの国の外マト姫 700円
ザ・カウント 700円
ザ・クエスト 1,200円
ザ・スレーズ 500円
ザ・バーム 700円
ザ・フォアウェイ 700円
ザース 700円
ジャウットフォレスト 800円
新竹取物語 800円
白伝説 700円
ジ・エージェント 700円
ジャグラーストーン 700円
地獄の練習問題 800円
Gメン記憶を捜せ 500円
スターライトアドベンチャーI 500円

- スレンジャーオデッセイ 700円
セイバー 800円
聖なる剣 500円
ZODIAC I 700円
(タ) タイムシークレット 500円
タイムトンネル 700円
タイムゾーン 1,800円
探検隊バート2 800円
ダーククリスタル 1,000円
超人ロク 700円
手掛りを探せ 500円
テラ4001 700円
天使たちの午後 800円
デーモンズ・リング 800円
デゼニランド 700円
デゼニワールド 700円
トランシルバニア 800円
◎トランシルバニア2 800円
東京ナンバーストリート(2人分) 700円
ドリームランド(PC88, PC98) 700円
ドンファン 700円
道化師殺人事件 800円
(ナ) ナナコSOS 700円
ニューゴジラ 800円
忍者屋敷 500円
(ハ) はーりいふあつくす 700円
◎はーりいふあつくす2 魔王 800円

- パイレーツアドベンチャー 700円
◎バックトゥザ・フューチャー 800円
ファイナルロリータ 700円
ファンハウスミステリー 800円
フェアリーズレジデンス(X1不可) 800円
ブードーキャッスル 700円
ブラックプールの剣 800円
ポートピア連続殺人事件 500円
(ファミコン用もだいしょうふ)
(マ) マスカレード 800円
魔女モヘカの館 500円
ミオのミステリーアドベンチャー 700円
ミュウアタミのミステリーアドベンチャー 800円
ミステリーハウスI 700円
ミステリーハウス2(MSX, PC88) 700円
ミッションアステロイド 700円
ミッションインボッスブル 700円
南太平洋アドベンチャー 700円
ム・大魔の謎(DISK, X1, Tape) 700円
名探偵登場 500円
(ヤ) ユリシース 800円
4次元少女リティア 700円
(ラ) ラクランジュL2(88, X1, FM7) 700円
ランギスタンからの脱出 800円
リングクエスト 900円
ロリータシンドローム(88のみ) 700円
ロリータ2 700円
(ワ) ワンダーハウス(PC88) 500円
惑星メフィウス 700円

◎印は新発売です。この外にもまだまだあるけど詳しくは資料をゲーム・エイトまで請求してね。
ゲーム・エイトはテキスト版以外のアドベンチャーは何でも出すからお楽しみに。

ゲーム・エイト

TEL 03・205・4862

*ゲーム・エイトのヒントお答え集についてのお問合わせは、直接ゲーム・エイトをお願いします。発売元へのお問合わせはご遠慮ください。

〒160 東京都新宿区高田馬場1-24-4 ヴェルデ・スウィ104号 ゲーム・エイト

送料 ヒント集は切手60円 安く申込み、郵便振替
3冊まで60円、3冊毎に60円増し 郵便振替口座 東京8-162846



ロール・プレイング・ゲーム ヒントお答え地図集

おませしました!! 人気ロールプレイングゲームのヒント集の新発売。マップを中心にしたお答え集。◎プラスティ 1,000円

今すぐ発送できるもの

- (ア) AXIOM 700円
アークスロード 700円
アリババ 700円
ウルティマ2 800円
◎ウィザードリー 800円
Epsilon3 1,000円
オランダ妻は電気ウナギの夢を見るか 700円
(カ) ◎カリオストロの城 800円
カレイシアスベルセウス 700円
コスミックソルジャー 700円
(サ) サイキックシティ 700円
ザ・スクリーマー 900円

- ◎ザナドゥ 1,000円
上海 700円
(タ) トリオン(ディスク版のみ) 700円
(ハ) ハイドライドI 1,000円
◎ハイドライドII 1,000円
ファイヤークリスタル(FM, X1, SRはダメ) 1,000円
ファンタジアン 1,000円
ブラックオニキス(MSXはダメ) 1,000円
(マ) 夢幻の心臓 1,000円
◎夢幻の心臓2 800円
(ラ) ライザー 700円
リザード 800円

お申込み方法

1. 現金書留か定額小為替でお申込みの場合

お名前、住所、TEL、年令、お持ちのパソコン機種、ほしいヒント集の名前をしっかりと書いて、料金と送料60円(3冊まで60円、3冊毎に60円増)をあわせて送って下さい。

2. 郵便振替(安く申込み)の場合

口座名 ゲーム・エイト
口座番号 東京8-162846
住所 〒160 新宿区高田馬場1-24-4
ヴェルデ・スウィ104号

*振替用紙の裏の通信欄にお名前、住所、TEL、年令、お持ちのパソコン機種、ほしいヒント集の名前をはっきりと書いて送料60円(3冊まで60円、3冊毎に60円増)をたして送って下さい。
用紙は郵便局にあります。

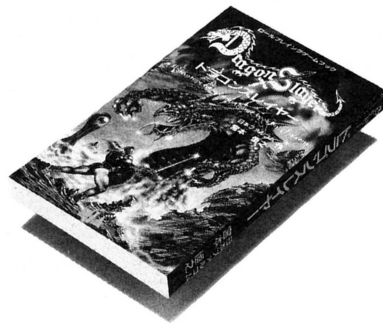
3. 資料請求はかならず、お名前、住所、年令、お持ちのパソコン名を書いて切手120円分同封してゲーム・エイトまで。

ロールプレイング
ゲームBOOK

ドラゴンスレイヤー

宮本恒之／日本ファルコム著 新書判・定価780円(送料200円)

今、読書界で話題を呼んでいるアドベンチャーゲームブック。本書では少し趣向を変えてコンピュータ・ロールプレイングゲーム(RPG)のゲームブック化を図った。内容はコンピュータRPGのヒット作「ドラゴンスレイヤー」をゲームブック化したもので、コンピュータを持っていなくてもコンピュータRPGに近い世界を体験できる。300点を越えるリアルなイラストを使用し、常識を越えるボリュームで君に挑戦する。単なるゲームブックを超えた前代未聞麻薬的爽快遊戯本登場!!



ウィザードリィプレイングマニュアル

ゲーム・アーツ著 新書判・定価780円(送料200円)

ウィザードリィ・シリーズの第二弾。読者からの要望が多かったアイテム(武器や防具)についての情報や、上手なキャラクタの育て方、呪文の効果的な使い方、迷宮内の仕掛けやワナの紹介など、とっておきの情報を満載。ゲームに行き詰まったプレイヤーには、大きな手助けとなるだろう。また、呪文の使用法の完全紹介や、手に入りにくい魔法のアイテムの完全紹介(本邦初!)などは必見物。姉妹書「ウィザードリィモンスターズマニュアル」との併読をお薦めする。



ウィザードリィモンスターズマニュアル

ゲーム・アーツ著 新書判・定価780円(送料200円)

Wizardry世界の偉大なる賢者ウラサムの手によるモンスター攻略の手引書。彼は古代の文献や迷宮からの幸運な生還者の証言によって、この世のすべてのモンスターについての膨大な知識を得た。本書では、各モンスターの守りの堅さ・攻撃力や、その他のエピソードが紹介される。さらに、本書では世界で初めて、Wizardry全モンスターのイラスト化に成功した。Wizardryユーザーはもとより、Wizardry以外のファンタジーゲーム、ファンタジー小説ファンにとっても必見の一冊。



バラゴンブックス

ザ・マスコミ出版地獄編

どおくまんプロ著 四六判・定価880円(送料250円)

大学を卒業した若者が、出版界に身を投じ、ありとあらゆる経験を積んでいく、アドベンチャーゲーム・タイプのコミック。

バラゴンブックス

実戦! パソコン通信

すがやみつる作／画 定価880円(送料250円)

いま最も新しい情報源といわれるパソコン通信ネットワークのすべてが、この一冊でわかるかっこうのパソコン通信入門書といえる。

6月の新刊

バラゴンブックス

ザ・政治/パワーゲーム(仮題)

企画集団ベース/福山庸治著 四六判・定価880円

アドベンチャーゲーム形式で、1人の青年が1国の首相になるまでの陰謀うずまく物語を描く。現代日本の政治の状況がひと目でわかる!

バラゴンブックス

注目株(買)指南 甞える饅頭こわい(仮題)

安田二郎/すがやみつる著 四六判・定価880円

かつてコミックモーニングに連載され人気を博した「饅頭こわい」+αの内容。今すぐ役立つ注目株の識別法とその具体的な例を掲載!

あなたの街のアスキー常備書店。

北海道 ●旭屋書店札幌店011(241)3007 ●丸善札幌支店011(241)7251 ●三省堂書店札幌店011(212)2507 ●リーブルなわ011(221)3800 ●富貴堂011(214)0314 ●紀伊國屋書店札幌店011(231)2131 ●タイヤ書房011(711)5626 ●紀伊國屋書店琴似店011(644)3345 森文化堂0138(23)3238 三省堂書店旭川店0166(22)6411 ●ブックス平和マルカツ店0166(23)6211 三條ブックス0166(22)7544 ●信正堂藤丸店0155(24)2101 ●ザ・本屋さん0155(33)5020 田村書店駅前店0155(23)0132 ●福村書店0157(23)3330 旭屋書店苫小牧店0144(36)5185 青森県 成田本店0177(23)2431 ●今泉本店0172(23)2231 ●伊吉書院0178(44)1917 岩手県 さわや書店0196(53)4411 ●玉山山山堂0196(23)7121 宮城県 金港堂0222(25)6521 金港堂ブックスセンター0222(23)0979 丸善仙台支店0222(22)1131 ●ブックスみやぎ0222(67)4422 アイエ書店駅前店0222(64)0718 ●宝文堂0222(22)4181 ●ヤマト屋書店中里店0225(93)3323 秋田県 三浦書店0188(33)8131 ●秋田ブックセンター0188(32)9942 ●加賀屋書店本店0188(33)3111 ●金喜0182(3)23450 山形県 ●八文字屋0236(22)2150 ●あすなろ書店02374(7)0099 福島県 ●丸瀬書店コルニエツタヤ店0245(21)2101 博向書店0245(21)1161 ●ヤマト書房本店0246(23)3481 茨城県 ●川又書店駅前店0292(31)0102 ●鶴屋ブックセンター0292(25)2711 ●田所書店0294(22)5537 ●共栄堂書店0298(21)6134 武石書店0292(73)1212 ●マルエス神栖店02999(2)1233 ●行木書店02999(6)1855 九善大学会館店0298(53)2934 栃木県 ●岩下書店駅ビル店0286(24)2550 新星堂宇都宮店0286(33)2337 ●岩下書店0284(41)2175 進賢堂駅ビル店0285(25)1522 群馬県 煥手書0272(23)1211 ●学陽書房0273(23)4055 ●サカキ書店0273(62)1500 新星堂高崎店0273(27)3961 天華堂書店0273(25)2311 ナカムラヤ0276(45)1228 埼玉県 ●曾根書店0276(45)1228 埼玉県 ●黒田書店0492(25)3138 須原屋0492(25)5321 ●須原屋0488(22)5321 新栄堂0486(44)2345 東亜ブックス0429(23)2001 所沢バルコブックスセンター0429(98)8175 ●凌雲堂0429(22)2279 須原屋0484(44)1211 新星堂志木店0484(74)0182 千葉県 ●多田屋セントラルプラザ0472(24)1333 ●キディランド第二千葉店0472(25)2011 ●旭屋書店柏橋店0474(24)7331 ●芳林堂書店津田沼店0474(78)3737 ●松田屋0438(23)4210 ●多田屋サンピア0475(52)5516 ●スカイプラザ浅野書店0471(64)2040 ●新星堂柏橋店0471(64)8551 東京都 ●書泉グランデ03(295)0011 ●三省堂書店本店03(233)3312 ●東京堂書店03(291)5181 ●明正堂秋葉原店03(251)2161 前田書店03(254)1061 旭屋書店銀座店03(573)4936 ●八重洲ブックセンター03(281)1821 ●丸善本店03(272)7211 近藤書店03(571)2480 虎ノ門書房町田店03(454)2571 誠志堂書店東日ビル店03(405)2888 ●紀伊國屋書店03(354)0131 ●三省堂書店新宿西口店03(343)4871 新星堂 N S ビル店03(344)2055 ●未来堂書店03(200)9185 三省堂書店自由ヶ丘店 03(718)2180 八雲堂書店03(718)8161 ●栄松堂書店蒲田店03(731)2241 ●ヤマト書房サンカマタ店03(735)1551 ●ヤマト書房本店03(733)7511 ●紀伊國屋書店渋谷店03(463)3241 ●旭屋書店渋谷店03(476)3971 三省堂書店渋谷店03(407)4545 大盛堂書店03(463)0511 ●紀伊國屋書店世塚店03(485)0131 ●明星書店東京本店03(387)8451 ●書原03(313)6267 ●ブックスセンター荻窪03(393)5571 ●芳林堂書店03(984)1101 ●旭屋書店池袋店03(986)0311 ●池袋西武ブックセンター03(981)0111 三省堂書店池袋店03(987)0511 ●近代書店03(601)5721 不動書店03(601)2528 ●くまざわ書店本店0426(25)1201 オリオン書房ウィル店0425(27)2311 ●弘栄堂書店吉祥寺店0422(22)1031 吉祥寺パルコブックスセンター0422(21)8122 三省堂書店三鷹店0422(44)4904 啓文堂0423(66)3151 真光書店0424(87)2222 久美堂0427(22)2021 ●久美堂小田急店0427(23)7088 三石堂書店0423(21)0969 ●三成堂書店国分寺店0423(25)3211 ●東西書店0425(75)5061 田無書店0424(66)0361 ●くまざわ書店永山店0423(73)6040 ●くまざわ書店プラザ店0423(71)3221 神奈川県 ●有隣堂東口ミネ店045(453)0811 ●有隣堂トヨー地下街045(311)6265 ●丸善ブックメイト045(453)6811 ●栄松堂書店ジョイナス店045(321)6831 ●有隣堂伊勢佐木店045(261)1231 文華堂戸塚店045(864)5151 ●文教堂市ヶ尾店045(971)3334 ●文教堂本店045(44)1251 ●ブックスセンター文教堂044(811)5557 ●文教堂宮前平店044(855)2583 平坂書房0468(25)2325 ●サクラ書店駅ビル店0463(23)2751 サクラ書店紅谷店0463(23)5666 ●大船鎌倉書房0467(46)2619 ●島森書店大船店0467(46)3841 有隣堂藤沢店0466(26)1411 藤沢西武ブックセンター0466(27)0111 ●八小室書店0465(27)7111 ●伊勢佐木書店0465(22)1366 ●文教堂星ヶ丘店0427(58)6121 ●アイブックス0427(42)6771 有隣堂厚木店0462(23)4111 新潟県 ●紀伊國屋書店新潟店0252(41)5281 ●北光社0252(28)2321 万松堂0252(29)2221 ●ブックスセンター長岡0258(36)1360 ●寛景書店0258(32)1139 富山県 ●瀬川書店0764(24)4566 ●清明堂書店0764(24)4166 文教堂書店0766(21)0333 ●文教堂書店横田店0766(21)0431 石川県 北国書林片町店0762(23)0534 ●うつのみや片町店0762(21)6136 ●うつのみや広坂営業所0762(21)6136 ●王様の木0762(46)5325 福井県 ●勝木書店0776(24)0428 山梨県 ●柳正堂セントラル0552(35)2202 ●貢川朗月堂0552(28)7356 長野県 ●長谷川書店0262(26)2122 ●平安堂長野店0262(26)4545 ●ブックスロクサン0263(35)5555 ●鶴林堂書店0263(32)5340 上田西武ブックセンター0268(24)7111 ●平安堂本店0265(24)4545 玉屋書店02658(2)4187 西沢書店02627(2)2174 大阪屋02676(7)4024 岐阜県 ●自由書房0582(65)4301 ●自由書房ブックセンター0582(75)0208 ●大衆書房0582(65)2345 ●東文堂書店駅前店0584(75)3536 静岡県 江崎書店0542(54)4481 静岡谷島屋0542(54)1301 ●吉見書店0542(52)0157 浜松谷島屋0534(53)9121 ●名店ビル谷島屋0534(54)3131 ●吉野屋0559(23)5676 ●宝塚マルサン書店0559(63)0350 ●東海プラザ0559(66)4129 ●戸田書店0543(65)2345 ●サンワブック0545(53)8871 ●メダ事務器0559(87)5551 ●アサヒ堂0550(3)9730 愛知県 ちくさ正文館タミナル052(732)3601 正文堂書店052(931)9321 ●星野書店近鉄ビル店052(581)4796 ●三省堂書店名古屋店052(562)0077 丸善ブックメイト052(971)1231 ●丸善名古屋店052(261)2251 三洋堂秋中店052(832)8202 ●アイブックス三洋外南店052(762)0034 白柳書房名古屋店052(774)7223 ●精文館書店0532(54)2345 ●豊川堂0532(54)6688 シビコ正文館0564(24)8173 文泉堂書店0586(71)2181 ●三洋堂刈谷店0566(24)1134 原田屋0565(32)1317 ●日新堂書店0566(75)2028 三重県 ●別所書店11ビル店0592(24)1014 ●文化センター白楊0593(51)0711 滋賀県 ●天辰堂ギンザ書店07492(4)2115 ●村岡光文堂0775(62)2261 京都府 ●大垣書店075(414)0770 ●ブックスヤサカメイト075(461)7589 ●駱々堂京京店075(223)1003 オーム社書店075(221)0280 ●ミュージスハウス075(631)4144 ●パピルス書房075(312)2562 大阪府 ●旭屋書店本店06(313)1191 紀伊國屋書店梅田店06(372)5821 ●オーム社06(345)0641 ●駱々堂京橋店06(353)3209 ●ナンパックセンター06(644)5501 ●駱々堂心斎橋店06(251)0881 ●旭屋書店難波店06(644)2551 ●旭屋書店アベノ店06(631)6051 ユーゴー書店06(623)2341 ●耕文堂06(854)3316 ●佐々木書店06(856)0856 ●西武コーベックス0726(83)1766 ●旭屋書店枚方近鉄店0720(46)3111 ●水嶋デパート店0720(51)3432 ●不二書店0720(31)4314 ヒバリヤ書店本社06(722)1121 兵庫県 神戸大学学館店078(881)8847 ●かもめ書房本店078(576)7878 ●海文堂書店078(331)6501 ●ジュンク堂書店(サンバル3F)078(252)0777 ●ジュンク堂書店(三宮センター街)078(392)1001 三和書房064(13)1112 小山助学館明石店0789(13)0173 奈良県 ●南都書林0742(24)8619 和歌山県 ●津田0734(28)3084 鳥取県 ●富士書店0857(23)7271 米子書店0859(22)3191 ●今井書店本通店0859(32)1151 島根県 園山書店0852(21)4167 今井書店0852(24)2230 岡山県 ●河原書店0862(25)4055 ●紀伊國屋書店岡山店0862(32)3411 エビスヤ0864(22)6022 広島県 ●フタバ図書えびす店082(248)3888 丸善広島支店082(245)1869 金正堂082(248)3715 広島積善館082(248)3151 紀伊國屋書店広島店082(225)3232 九瀬書房0823(22)9090 みどり書館08486(2)3053 啓文社福山店0849(22)3111 ブックシティ啓文社0849(25)0050 辰文館ブックセンター0849(25)2200 山口県 中野書店0832(22)6181 ●京屋書店0836(31)2323 ●末広書店0836(31)0086 ●文栄堂0839(22)5611 鳳鳴館0834(31)2346 徳島県 森住丸善0886(23)3228 小山助学館0886(54)2135 小山助学館徳島駅前店0886(25)1380 香川県 ●宮脇本店0878(51)3733 愛媛県 ●紀伊國屋書店松山店0899(32)0005 ●明星大街道店0899(41)4242 ●明星湊町店0899(41)4141 ●丸三書店0899(31)8501 ●アテネ竹原店0899(32)0880 高知県 金高堂書店0888(22)0161 福岡県 ●金栄堂093(531)3685 ナガリ書店093(521)1044 ●福屋ブックセンター033(531)4501 ●井筒屋ブックセンター093(641)0131 屋書書店北九州店093(631)6421 ●丸善福岡支店092(291)4831 金文堂朝日ビル店092(431)1094 博多寿屋書籍部092(281)4411 ●紀伊國屋書店福岡店092(721)7755 福岡金文堂092(741)2106 リーぶる天神092(721)5411 金善堂書店0944(53)2324 たがみ書店0942(35)2323 金文堂ブックプラザ0942(34)5411 佐賀県 ●金華堂本店0952(22)6178 長崎県 好文堂書店0958(23)7171 ●ステラ好文堂0958(27)4115 金明堂書店0956(22)4214 育文堂0956(24)4588 熊本県 ●紀伊國屋書店熊本店0963(22)5531 BOOKS まるぶん0963(52)5665 大分県 明星0975(32)4343 本町晃星堂0975(33)0231 宮崎県 ●田中書店0985(24)5511 中央田中書店0985(24)3511 宮崎寿屋書籍部0985(27)4111 丸善書房0982(32)3048 ●ブックス天神0982(31)1723 鹿児島県 春苑堂0992(22)2131 金海堂天文館店0992(23)6295 吉田書店0992(26)4410 ●春苑堂高島屋店0992(25)3200 沖縄県 球陽堂書房0988(63)3752

●印の書店ではソフトも取扱っています。

July

アスキーの雑誌は、
未来へのテーマを
提示します。

特集 MSX派に輝ける パソコン通信パーフェクトブック

●人気のパソコン通信。しかし、何をどうすればいいのか、周辺機器に何が必要なのかよくわからないというMSXユーザーのために、パソコン通信グッズをわかりやすく紹介。コンピュータを使った独特な会話の楽しさを味わうための特集だ！

ウーくんのソフト屋さん

●気分はシンセ・アーティスト キーボードを押すだけで、ドレミファの音階が流れます。3種の音調と3オクターブ半の音域を駆使して、演奏を楽しんでみてね。

MSX SOFT

●SOFT TOP10 ●Review(Part1) ツインビー、天オラピアン大奮戦、ボンバーマンスペシャル、プリンセス、バックトゥ・ザ・フューチャー ●Review(Part2) MSX-Logo ●CLOSE UP Q&A タートルを使って情操教育ができるソフトがMSX-Logo。MSXもゲームだけじゃないんだよ！

IKKO'S GALLERY

●いつか見たデ・ジャヴー— TVKでオンエア中のスペシャルCGを誌上で再現。動かないのは残念だけど、雰囲気はバッチリ。思わずタメイキものです。

ソフトインフォメーション

●ヒランヤの謎 ●スベランカー ●TZライター ●HALNOTE ●LOTLOT ほか HAL研究所から発売される「HALNOTE」は、アプリケーションソフトの注目株といえそう。

MSXの情報をすばやくキャッチ

MSX MAGAZINE

毎月8日発売 定価480円(送料100円)

特集1 失敗しないディスプレイ選び

多機能ディスプレイをテストする

●昨年12月号に続く周辺機器シリーズ。今月は各社から続々発売されている多機能ディスプレイに焦点をあててみました。機能解説/ディスプレイ機能テスト/機能一覧表/購入ガイド

特集2 Methods

パソコンに搭載されたSmalltalk環境

●プログラミング言語のみならず、OS、ユーザーインターフェイスに多大な影響を与えたSmalltalk。本稿では、オブジェクト指向の概説からプリミティブの追加といった具体例までをレポートします。

特別企画

PRONET/88 桐 管理工学研究所の新戦略

連載

CD-ROMのすべて
続3次元グラフィックス入門
ASCII EXPRESS

●マイコンショー・ビジネスショー・XIG・PC-9801 UV2



マイクロコンピュータ総合誌

ASCII

毎月18日発売 定価500円(送料100円)

オフィス&書斎 お役に立ちます!情報整理術・大全集

おもしろインテリジェントビルは「発想の新宝庫」だっ!

●ホンダ青山・東芝浜松町・六本木アークヒルズ……電子オフィスに体験・密着取材。——建物に「知恵」があった!
●電子オフィスの開発システム。複写伝票が完全に消えた日。
●知らないのと完全にスピン・アウトされる「10のOA常識」

個人情報整理特集

●山根一真「スーパー書斎のアイデア術」
●木村太郎「テレビニュースは劇的な情報だ」
●福富 達「手帳を3冊もたなければいけません」

総編集 組織図の研究

超円高時代に「勝つ集団」はこれだ!

ロングインタビュー

恋人たちのためのテレホンカードを編み出します

NTT 福島武志システム販売本部長

速習ガイド

ワープロは天下の便利物

●購入テクニック、周辺グッズから先端メカの選び方まで、ワープロの達人になる早道・講座

柳田邦男の書斎・初公開

●「撃墜」を生んだ仕事場のノウハウ

アスキーのビジネス月刊誌 米国Inc.誌提携

アスペクト

毎月10日発売 定価680円(送料100円)

BIWEEKLY 好評発売中

ファミコン通信

完全隔週金曜日発売 定価290円(送料100円)

LOGIN HOT LINE



いよいよ、号数だけは、7月号となり、夏本番真っ盛り。コンピュータも暴走する季節となりました。貴方のブレインとコンピュータは、お元気ですか？

といっても、この原稿は、ゴールデンウィーク明けのボカボカと日和もよく、このままだどこへ行ってしまいたい。という一番仕事のしづらい季節なのだ。ここ、南青山では、暇潰しには、青山墓地が青山学院の敷地内、ちょっと遠出で、表参道経由、代々木公園なんていうところがいいんじゃないかと思えます。ねむくなくちゃった。

代々木公園で、ネタ振りをしたところで、本題に突入。ゴールデンウィークの真っ最中国際スポーツフェアというのがありました。この主催は、いまや、飛ぶ鳥落とす勢いの、フジ・サンケイグループ（あの、おめめのマークね）なのです。体操やテニスなど、スポーツの祭典の中、何故か、パソコンバレーというスポーツとは、あまり関係なさそうなコーナーがありまして、（パソコンバレーっていったって、パソコンがバレーボールやってるわけじゃないのです。でも、そう思った人もいたみたい。）我が（株）アスキーとボニカさんと（フジ・サンケイグループの一員ね）セガ・マークIIIのセガさんと、（ヒットビットの）SONYさんと、ゲーム大会を行ったのです。

もちろん、アスキーは、そのほんのちよっとまえに発売されたばかりのMSX版ザ・キャッスルを10台全部を使ってデモしたのでした。

詳しい事は、MSXマガジンのホットラインの方に書きますので、興味があつたら読んでください。コンパニオンのお姉さんたちも素敵なバツかしだし、（多分、MSXマガジンのホットラインには写真が載ると思いますのでそちらを見てください。）皆さんまた来年もやりましょうね。

さて、順調に製品が出て、大変楽しい今日この頃の営業部ですが製品が出るということは忙しくなるということでも……。でもこのページで悩むことも少なく健康にはいいですね。ところで、前回のホットラインは、あまりにも営業臭かったと不評がありましたので、またおなじパターンでやります。（このページは、営業のページだい。アジのヒラキなおり。）

アリオン			定価	各7,800円
●PC-8801/mkII/SR/TR/FR/MR	5-2D	2枚組		
●X1/C/D/turbo/turboII/F	5-2D	2枚組		
○FM-7/New7	5-2D	2枚組		
○FM-77/AV	3.5D	2枚組		
○MZ-2500	3.5D	2枚組		

おっと、対応機種が大幅に増えています。FM-7系については、開発力の問題だったのですが、MZ-2500とは……前回、MZ-2500について、ちょっと過激なことを書いた罪滅ぼしではありませんが、アドベンチャーゲームの少ないMZ-2500のユーザーの皆さんには、福音ですね。

新ベストナインプロ野球			(PC-8801シリーズ用)	新発売ノ
○PC-8801/mkII/SR/TR/FR/MR	5-2D	2枚組		6,800円
●PC-8801/F/VF	5-2DD	6,800円		
●PC-9801/M/VM	5-2HD	7,800円		
●PC-9801/E	8-2D	7,800円		
●PC-9801U	3.5D	7,800円		
○FM7/New7	5-2D	6,800円		
●FM-77/AV	3.5D	6,800円		
●MSX2	3.5D	7,800円		

新ベストナインプロ野球 '86版データディスク			各2,000円
●PC-9801/F/VF	5-2DD		
○PC-9801/M/VM	5-2HD		
○PC-9801/E	8-2D		
○PC-9801U	3.5D		
○FM7/New7	5-2D		
○FM-77/AV	3.5D		

思わず、エエッ？まだ、PC-8801版って出てなかったの？と驚く、新ベストナインプロ野球。発売予定機種が全部出ました。その間に、トレードとか新入社員（おつとがった。営業部にも2名配属されました。合掌。）新入団で、オーダーが上がったルーキーたちで、データが変更されました。自分でもデータを入れられない訳ではないけど、面倒な方には86年版データディスクを発売しました、と、発売といっても、実は、書店・ショップ等では、発売されておらずのようです。アスキー直販部だけの発売です。詳しくは、広告をご覧くださいね。

サンダーボール			(FM-7シリーズ・PC-8801シリーズ)	新発売ノ
○FM-7/New7	5-2D	6,800円		
○FM-77/AV	3.5D	6,800円		
○FM-7	カセット	4,800円		
○PC-8801/mkII/SR/TR/FR/MR	5-2D	6,800円		
●PC-9801/F/VF	5-2DD	6,800円		
●PC-9801/M/VM	5-2HD	7,800円		
●PC-9801U	3.5D	7,800円		
●PC-6001/mkII/SR、PC-6601/SR	カセット	3,800円		
●PC-6601SR	3.5D	5,800円		
●MSX	ROM	5,800円		

いよいよ、サンダーボールのFM-7版とPC-8801版が発売されます。FM-7のディスク版を見ましたが、ボールの動きが現在発売されている版とは、較べられないほどよくなっていますので、お楽しみに。ところで、作者の吉田 久先生、お元気ですか？大阪では、お世話になりました。また、お好み焼き、食べましょうね。

冒険者達/賢者の遺言			7,800円
○PC-8801/mkII/SR/TR/FR/MR	5-2D	2枚組	

制作者でてこい！本当に、まことに、申し訳ありません。5月下旬発売予定の当製品は、制作者のつごうにより、6月にずれこんでしまいました。もしかると、この本が発売されている頃には、当製品も発売されているかもしれません。……。コラ、期待してるんだぞ。そっちの仕事も忙しいだろうけど、こっちの仕事もちゃんとしろよな。とのことです。

さて、次は、ご好評のウチワネタです。

ワイワイ・ギャアギャア その1

ザ・キャッスルのMSX版は、（予想どおり！の）大好評で、ありがとうございます。ザ・キャッスルのMSX版はホットラインから、産まれたようなものですから、感慨もひとしおです。

ところで、あのころを読み返して見ると、なんと、MSXの他にPC-6001シリーズといっているのですね！いつのまにか話が消えてしまっているのです。さて、PC-6001シリーズ用は、どうなっているのでしょうか？PC-6001mkII以上の機種対応であれば、技術的には、可能ですが……。プログラマーも最高の人材を用意しています。お手紙ください。

さて、これが終れば、キャッスル・2ダア？？？？？

ワイワイ・ギャアギャア その2

MSXマガジンでは、最後にいつも書いてある、ある隠しソフトがあるのですが、このページの担当者は、MSX用だだけだと思いましたが、各機種対応だったようです。さて、クイズです。なんの各機種で、なんのソフトなのでしょう？あるゲームソフトを3種類用意しています。その3種類のゲームは、なんでしょう？機種は、私も知らないで、ゲーム名を覚えてください。題名は、予定第一作目は●●●●●という、シューティングゲームです。予定第二作目はやはり、●●●●●という、シューティングゲームです。予定第三作目は、●●●●●という、ちょっと毛色が変わったゲームです。この3種類のソフトには、ある共通点があります。

なんちネ。このために、お手紙いただいてもしかたがないので、もし、ホットライン宛にお手紙する予定のある方で、どこか余白があったら、書いて見て下さい。もしも当たっていたら……私の持っていたアイテムは全てこのページにお手紙戴いた方に、お送りしてしまつたので、現在の、このアイテムがない。ということ、国際スポーツフェアで、一度手を通していましたが、MSXの紙ジャンパー2枚が、ありますので、それを上げましょう。でも、今回は、このためにお手紙戴いた方には、あつていてもあげません。ついでに、くれた人にあげます。（当たらなければ、お手紙くれたひとのなかから2名にあげます。＊切は、このソフトの広告発表までとします。当選発表は、賞品？小品？粗品の発送に替えてさせていただきます。ナンチテ）多分、あたらないと思いますから、ヒントなんかないもんね。

ログイン6月号P.33のウィザードリィ終了認定の応募方法についての記事で、「今号の広告をごらん下さい」とありましたが、「5月号」及び「7月号」の広告の誤りでした。訂正し、おわび致します。



アスキーに対するご意見、ご希望、また弊社の販売についてお気付きの点などがございましたら、(株)アスキー営業部「HOT LINE」係宛ハガキにてお送り下さい。よろしく願います。



製品についてのお問い合わせは以下の通りです。

*出版物 486-1977
*ソフトウェア 486-8080
*ファミリーコンピュータ 498-0203

(水)～(木)PM3:00-5:00



製品のお買い上げ後のご質問はユーザーサポート宛

*出版物 *ゲーム 498-0299
*ビジネスソフト 498-0205
*言語関係 498-0206

*ファミリーコンピュータ 498-0203

(水)～(木)PM3:00-5:00

ASCII
ASCII CORPORATION



ハルちゃん危機一髪!!

コンピュータの暴走! 襲いかかるデゼニワールドの運命やいかに!

〈カラー作品〉ヘクターフィルム=竹・中プロダクション作品
本年度ギャグデミー賞〈最優秀編集賞〉〈最優秀作曲賞〉〈最優秀録音賞〉〈最優秀音響効果賞〉4部門受賞

竹・中プロダクション作品 © HUDSON SOFT 配給 DOKKIRI SYSTEM®
IN SELECTED GAMES

FD版 ¥6,800

(テーマソングなどの入った
サウンドトラックカセット付)

対応機種 PC-8801, PC-8801mkII,
PC-8801mkIISR, X1, X1C,
X1turbo, X1F, FM-7

●PC-8801, PC-8801mkIIをお持ちの方は、純正の音源ボードを装着するとより楽しくゲームができます。
※写真の画面はX1用で撮影したものです。

**DEZENI
WORLD**
デゼニワールド

堂々公開中!

日本中で
話題騒然!
早くも本年度
ベストワンの声。
スーパーヒーロー
デゼニマンさん談
「なんとこ
れが、ギャ
グだらけの
アドベンチ
ヤーなんだ
わ。天才竹・中コンビもやるも
んだで。プタ丸も出るでよ。」



信頼と創造の富士通

富士通

総、天、然、ショック。



(同時発色)

色が一斉に立ちあがる。音が想像力を呼びさます。周辺機器もいっそう充実。
“AVC”=オーディオ・ビジュアル・コンピュータ、FM77AV。富士通から。

A Audioに凝る。 楽器音やサウンドエフェクトの音色データを内蔵したFM音源を、サウンドエディタ*1とミュージックエディタ*2で操って、音色のアレンジから作曲・演奏まで、自由自在。

V Visualで遊ぶ。 中間色も美しい4096色の天然色グラフィックス。素材をビデオディジタイズ*3して本体にとりこみ、グラフィックエディタ*4でオリジナル画像に。スーパーインポーズも一発。ビデオコンバータ*5を使ってVTRに録画したり、カラフルにプリントアウト*6することも可能です。

C パソコンを欲ばる。 パソコン通信に欠かせない、自動発着信対応のATモデム・300*7。最大で64種類の単語を音声データとして認識することのできる音声認識カード*8を用意。

●赤外線ワイヤレスキーボード ●128KBのメインメモリ ●高速グラフィックスを実現する専用LSI
●JIS第1水準漢字ROM ●3.5インチフロッピー ●AV機能をパワーアップしたF-BASIC V3.3。

*1 *2 オプション、各¥9,800 *3 オプションのビデオディジタイズカード¥24,800が必要です。

*4 オプション、¥9,800 このソフトを動かすにはマウスセット¥33,000が必要です。 *5 オプション、発売予定

*6 カラー漢字熱転写プリンタ¥79,800 *7 オプション、発売予定 *8 オプション、¥49,800

▶ FM77AV専用テレビは、パソコンを使わない時、テレビに切り換えてご覧ください。(アンテナ工事費別)



¥128,000(FM77AV-1 本体価格・キーボード付)
¥158,000(FM77AV-2 本体価格・キーボード付)
¥89,800(カラーCRTテレビ・15)別売

天然色パソコン

FM77

AV

AUDIO & VISUAL

富士通株式会社 ●OA営業統轄部 〒100東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03)216-3211(代)

技術的なお問い合わせは F-Mインフォメーションサービス ☎(03)432-0816 (お問い合わせ時間)10:00~18:00 月~金(祝日を除く) 富士通プラザ(マイコンスライプ含む) ●丸の内(03)215-0321

●秋葉原(03)251-1448 ●札幌(011)222-5476 ●仙台(0222)66-8711 ●名古屋<第2アメ横ビル>(052)251-7231 ●大阪(06)344-7628 ●広島(082)211-1717 ●福岡(092)713-0135